



Federació Catalana
de **Basquetbol**



Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

**Continguts dels Cursos de
Regles de Joc**

**Cursos d'entrenador
Superior
Part Presencial**

Actualitzat Juny'17





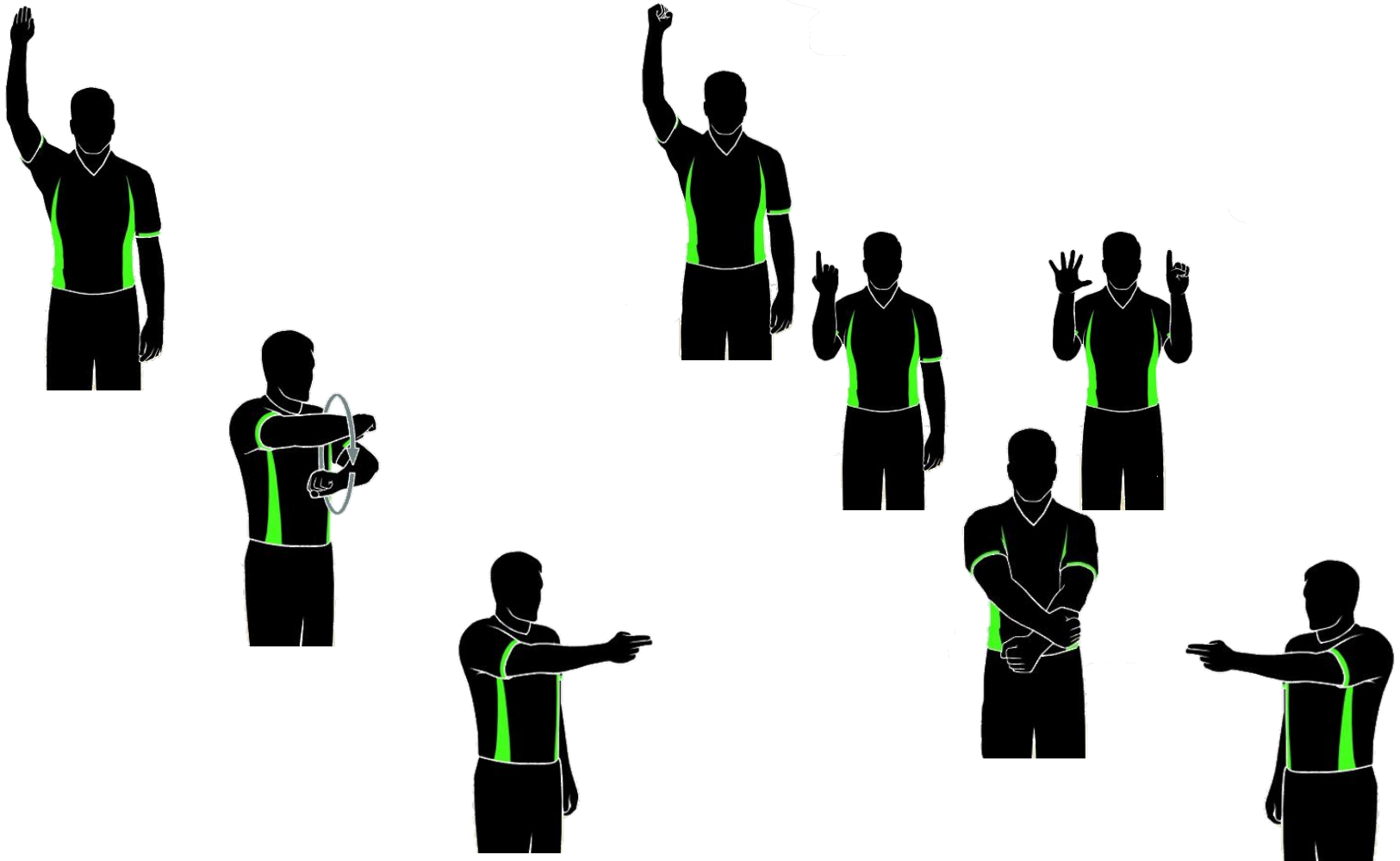
Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

**Continguts dels Cursos de Regles
de Joc**

Tema 9 Violacions



La majoria de vegades sancionem ...



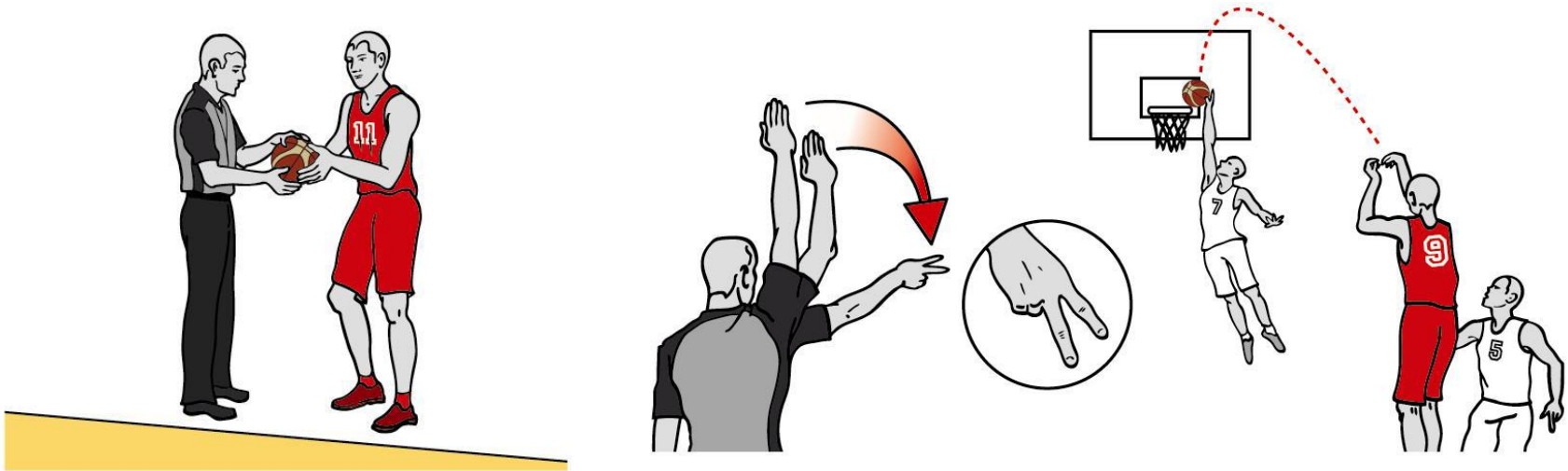
- **Una violació és una infracció a les regles de joc.**



La pilota es concedirà als adversaris per efectuar un sacada des del punt més proper on s'ha produït la infracció, excepte darrera del tauler

Si la pilota entra però el llançament no era vàlid, el servei s'efectuarà des de la banda.

Les violacions per interposició i als tirs lliures es penalitzaran d'acord als seus articles



Dins de la REGLA 8 (Equip arbitral) s'especifica:

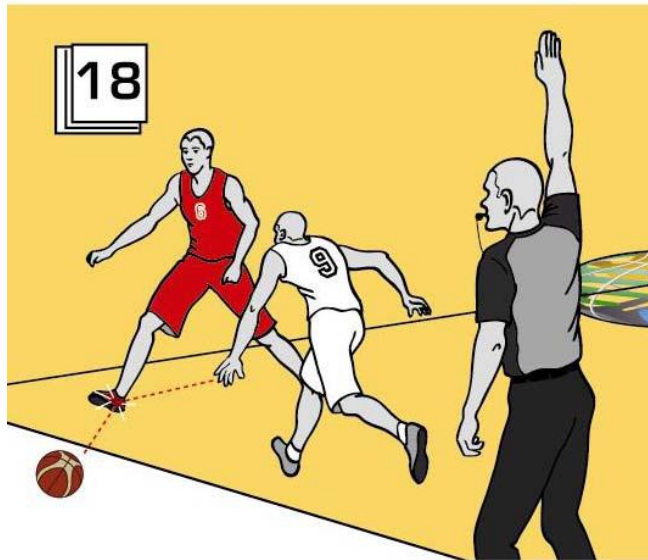
Quan es sancioni una falta o violació, els àrbitres a cada situació consideraran els següents principis fonamentals:

- **L'esperit i intenció de les Regles i la necessitat de respectar la integritat del joc.**
- **Consistència a l'aplicació del sentit comú en cada partit, tenint present el talent dels jugadors implicats i la seva actitud i conducta durant el partit.**
- **Consistència a mantenir un equilibri entre el control del partit i el joc fluït, "sentint" el que els participants intenten fer i sancionant el que no és correcte pel desenvolupament del joc.**

- **Jugar la pilota de forma il·legal (peus, puny, etc.) Article 13, com es juga la pilota.**
- **Jugador fora del terreny de joc i pilota fora del terreny de joc.**
- **Driblatge (dobles).**
- **Avançament il·legal (passes).**
- **Tres segons.**
- **Jugador estretament marcat (cinc segons sense botar, passar o tirar).**
- **Vuit segons.**
- **Vint-i-quatre segons.**
- **Retorn de la pilota a la pista del darrere (camp enrere).**
- **Interposició – interferència.**
- **Violacions en serveis de banda (article 17.3.2).**
- **Violacions en el salt entre dos (article 12.2).**
- **Violacions en els tirs lliures (article 43.3)**

Jugar la pilota amb el peu

Jugar la pilota amb el puny, o amb el peu o cama de manera intencionada, constitueix una violació. Es concedirà la pilota de banda/fons pels adversaris i un nou compte de rellotge de llançament, d'acord a la regla.



Salt entre dos inicial (I)

- La pilota ha d'ésser tocada per al menys un saltador amb una o ambdues mans després d'arribar al punt més alt de la seva trajectòria.
- Els saltadors no poden trepitjar ni traspassar la línia central.



Salt entre dos inicial (II)

- Els saltadors no poden abandonar la posició de salt fins que l'altre jugador hagi tocat la pilota.
- Els saltadors no poden agafar la pilota ni tocar-la més de dos cops fins que l'hagi tocat un dels altres vuit jugadors, el terra, la cistella o l'anella.
- La resta de jugadors no poden trepitjar ni traspassar la línia del cercle fins que la pilota hagi estat palmejada.



Salt entre dos inicial (III)

- Si la pilota no és palmejada per cap dels dos saltadors i toca el terra, es repetirà el salt.
- Els jugadors d'un mateix equip no poden ocupar posicions adjacents si un adversari vol ocupar-lo.



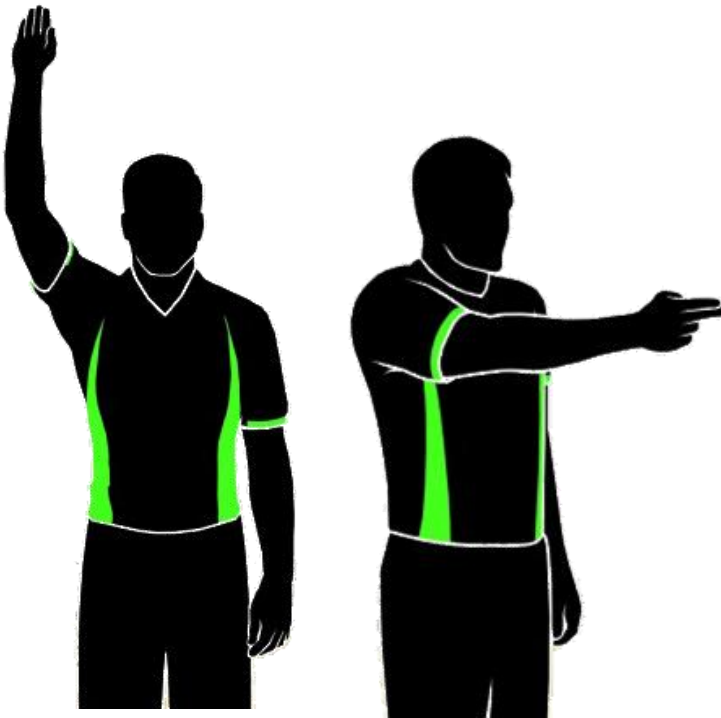
El jugador que efectua el servei no podrà:

- Moure's més d'un metre lateralment en una o ambdues direccions (excepció: després de cistella, on fins i tot podrà fer passar la pilota a altres companys per darrere de la línia de fons).
- Trepitjar el terreny de joc mentre sosté la pilota.
- Llençar la pilota directament fora del terreny de joc.
- Tocar la pilota dins del terreny de joc abans de que sigui tocada per cap altre jugador.
- Fer el servei sota del tauler (excepció: després de cistella).
- Encistellar directament des de fora.



Jugador fora del terreny de joc i pilota fora del terreny de joc

Un jugador es troba fora del terreny de joc quan qualsevol part del seu cos està en contacte amb el terra o amb qualsevol objecte, diferent d'un jugador, que estigui sobre les línies de demarcació o fora d'elles.



- Un jugador o una altre persona que es trobi fora del terreny de joc.
- El terra o qualsevol objecte que estigui sobre o fora de la línia de demarcació.
- Els suports del taulell, la part posterior dels taulells o qualsevol objecte situat per sobre o darrera dels taulells.



Pilota fora del terreny de joc

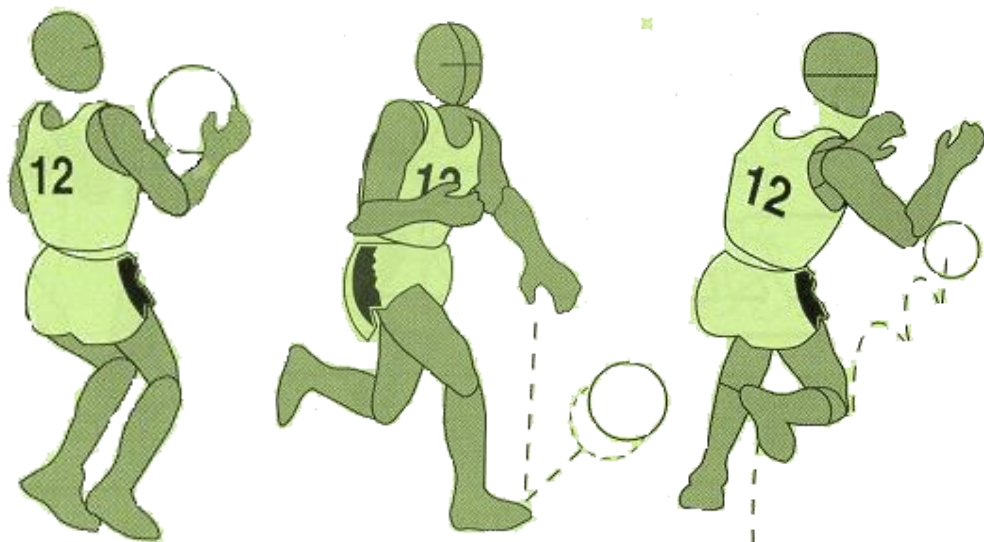
- El responsable de que la pilota surti fora del terreny de joc és el darrer jugador a tocar-la abans de que sortís fora del terreny de joc, encara que la pilota hagi sortit fora del terreny de joc per haver-la tocat quelcom que no fos un jugador.
- Si la pilota surt fora del terreny de joc per tocar o ser tocada per un jugador que es troba a la línia de demarcació o fora de la mateixa, aquest jugador serà el responsable de que la pilota sortís fora.



Regat

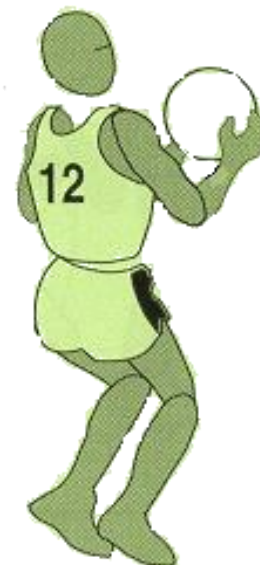


COMENÇA



**EL JUGADOR TÉ EL CONTROL DE
LA PILOTA I LA BOTA O LA FA
RODAR**

ACABA



**DESCANSA A
UNA O DOS
MANS**

No es considera regat:

1. Llançaments successius
2. “Fumble” (Pèrdua accidental).
3. Tallar una passada.
4. Treure la pilota de les mans del contrari.
5. Cop de dits continuat per controlar la pilota.
6. Passar-se la pilota de mà a mà.



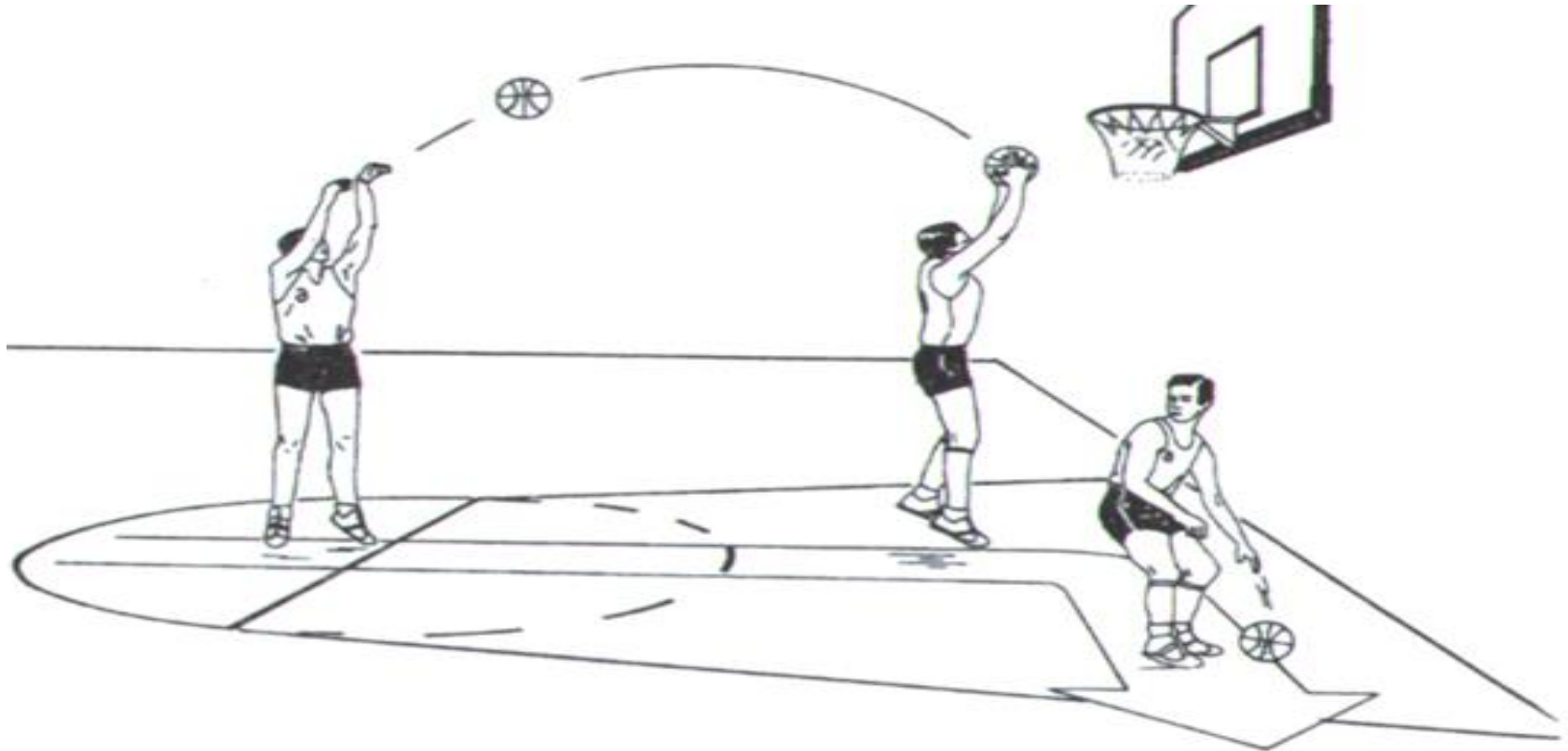
Llançament successius a cistella

El Jugador realitza un llançament a cistella

La pilota no toca anella

El mateix jugador torna a agafar la pilota sense que hagi estat tocada per cap altre jugador

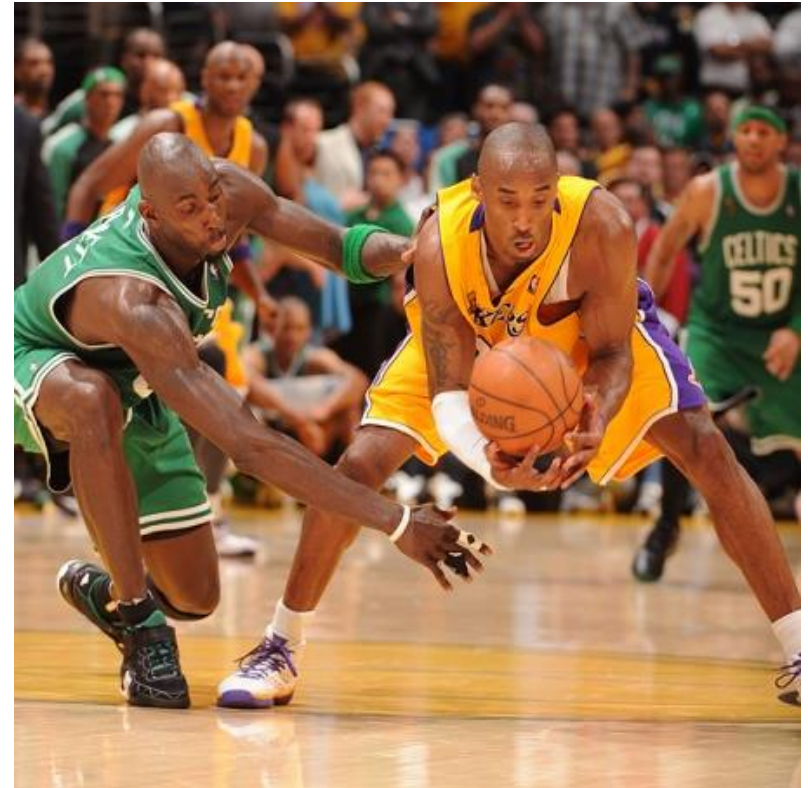
Inicia un driblatge



Legal

Fumble (I)

Es considera un *Fumble* quan un jugador perd accidentalment el control d'una pilota viva al terreny de joc i el torna a recuperar.



Fumble (II)

Si un jugador perd accidentalment la pilota quan intenta acabar un regat, el jugador pot recuperar la pilota però no regatejarà una altra vegada a no ser que un altre jugador l'hagués tocada.

El jugador realitza un driblatge

Finalitza el driblatge i agafa la pilota

Perd accidentalment el control de la pilota (Fumble)

Torna a controlar la pilota

Realitza un nou driblatge



Legal

Violació
doble regat

Fumble (III)

Quan un jugador perd accidentalment la pilota abans del seu primer regat, pot regatejar després de recuperar la pilota.

Controla la pilota



Perd accidentalment el control de la pilota (Fumble)



El jugador torna a controlar la pilota (sense que la toqui cap altre jugador)

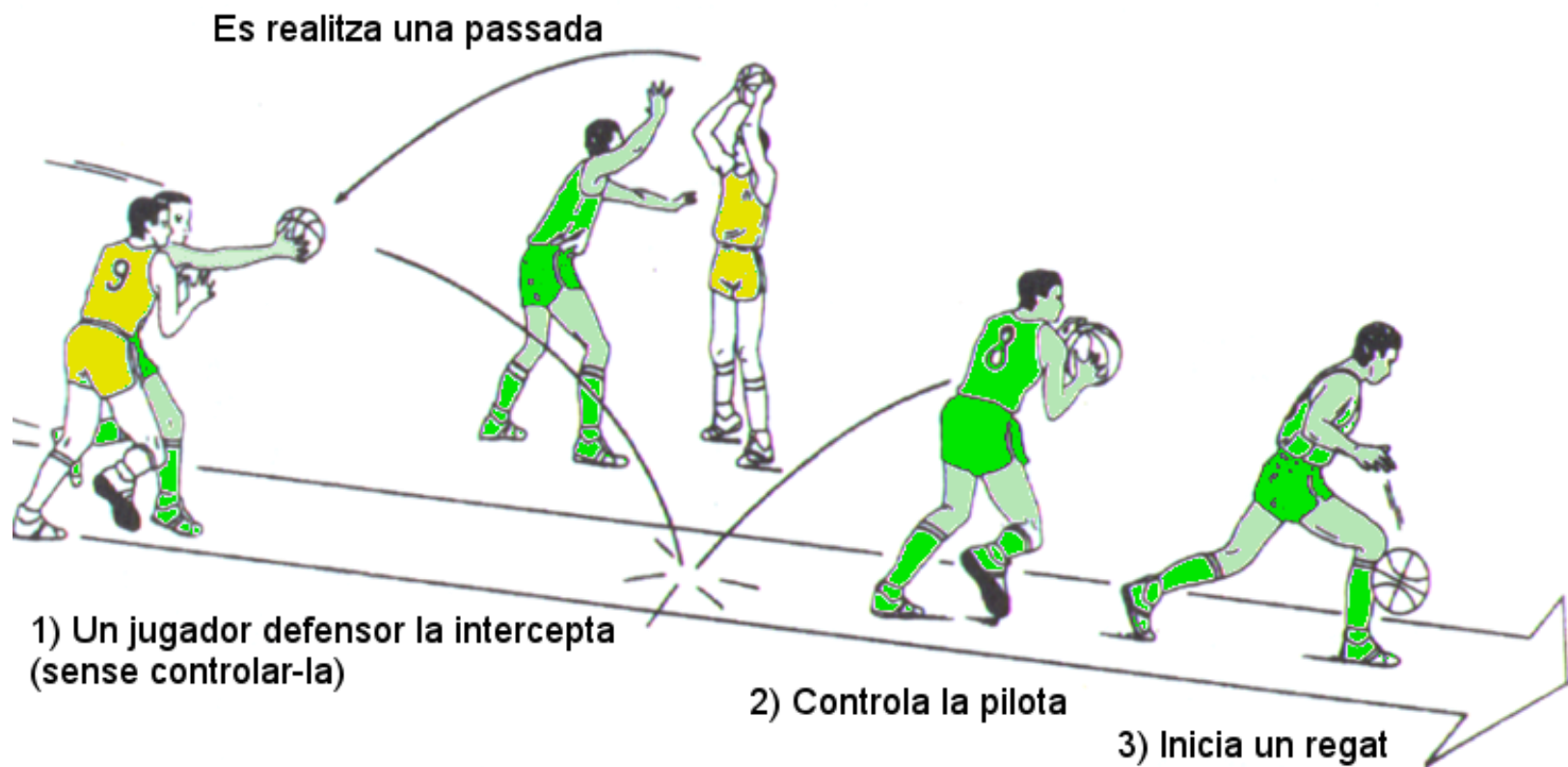


El jugador realitza un driblatge



Legal

Tallar una passada



És una acció legal quan un jugador desvia o bloqueja una passada (1), recupera la pilota (2) i inicia un regat (3).

Regat (I)

Quan després d'un regalt la pilota surt de les mans d'un jugador, si aquest recupera la pilota pot iniciar un nou regat.

El Jugador realitza un driblatge

Finalitza el driblatge agafant al pilota

Un jugador de l'equip rival colpeja la pilota

El jugador pot tornar a agafar la pilota i iniciar un nou regat



Legal

Regat (II)

Si un jugador finalitza un regat i un adversari intenta prendre-li la pilota de les mans però aquesta resta a les mans del jugador, no pot iniciar un regat fins que la pilota no surti de les seves mans.

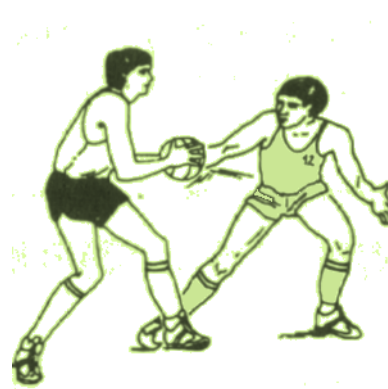
El jugador realitza un driblatge



Un contrari intenta agafar la pilota (per un moment els dos la tenen agafada)



Finalment l'atacant conserva el control de la pilota



Realitza un nou driblatge



Legal

**Violació
doble regat**



Legal

A. Un jugador pot “palmejar” o passar-se la pilota - “mà a mà”

B. Un bot alt no és necessàriament il·legal. El factor principal és si la pilota es va retenir o no a les mans del jugador.



Legal

Regat (IV)

Es considera un **regat** que un jugador que sosté la pilota, la llenci de forma intencionada contra el tauler i la torni a agafar.

El jugador realitza un driblatge



Finalitza el driblatge agafant la pilota



Llança la pilota de forma intencionada contra el tauler



Legal

Torna a agafar la pilota (sense que hagi estat tocada per cal altre jugador)



Violació
doble regat

Regat (V)

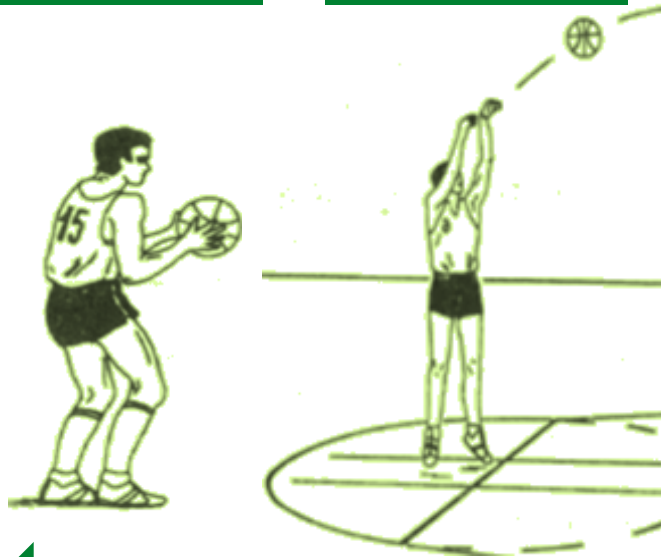
Es considera un **regat** que un jugador que sosté la pilota, la llenci de forma intencionada contra el tauler i la torni a agafar.

El jugador rep la pilota

Llança la pilota de forma intencionada contra el tauler

Torna a agafar la pilota (sense que hagi estat tocada per cap altre jugador)

El jugador inicia un driblatge



Legal



Violació
doble regat

Passes



Un jugador que:

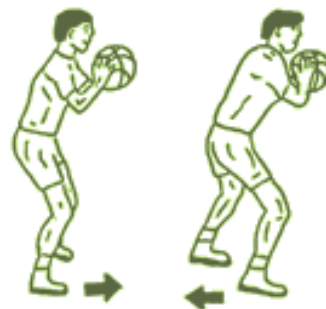
a) Rep amb els dos
peus a terra

O

b) Rep a l'aire i cau amb els
dos peus a la vegada



Pot triar el peu de pivot



Passes – Peu de pivot (II)

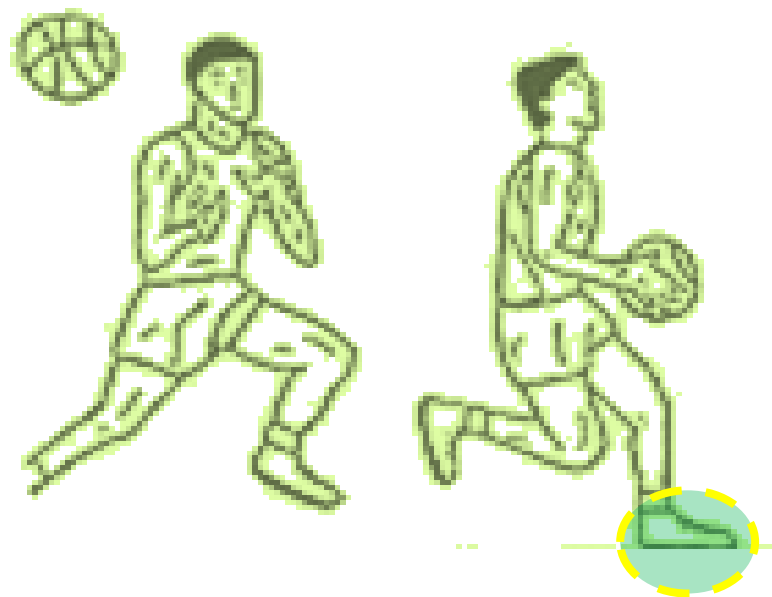
Un jugador que:

a) Rep amb un peu a terra



Peu de pivot el que està a terra

b) Rep a l'aire i cau a terra amb un peu

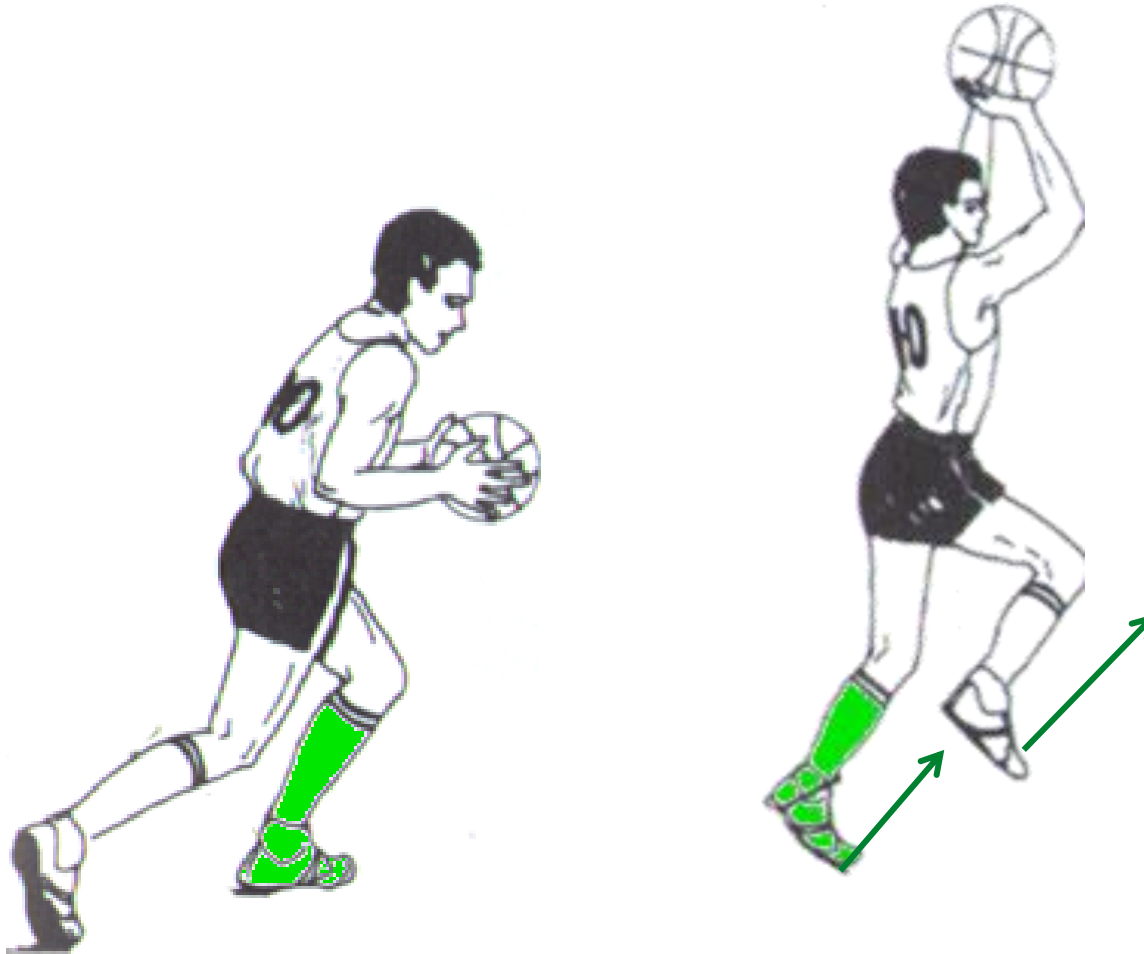


Peu de pivot el primer que hi posa



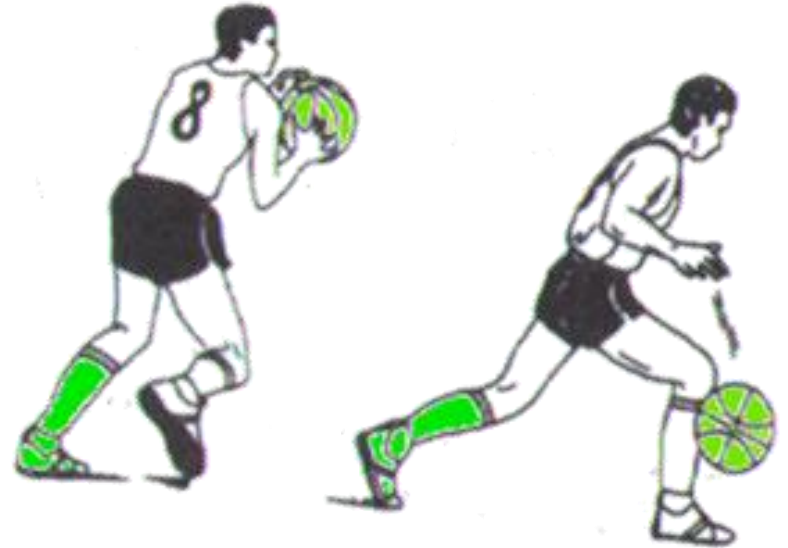
Passes – Peu de pivot (III)

Una vegada establert el peu de pivot el jugador pot aixecar el peu de pivot per passar o tirar a cistella.



Passes – Peu de pivot (IV)

Si el jugador vol iniciar un regat, ha de deixar anar la pilota abans d'aixecar el peu de pivot.



A l'iniciar un regat el jugador aixeca el peu de pivot abans de deixar anar la pilota => VIOLACIÓ DE PASSES.



Passes – Peu de pivot (V)

- Un jugador que rep en moviment pot saltar sobre el peu de pivot i caure sobre un o els dos peus a la vegada.
- Com a limitació, ja no podrà pivotar.
- Pot aixecar el/s peus de pivot per tirar o passar.



El Jugador rep una passada en moviment, i cau sobre un peu

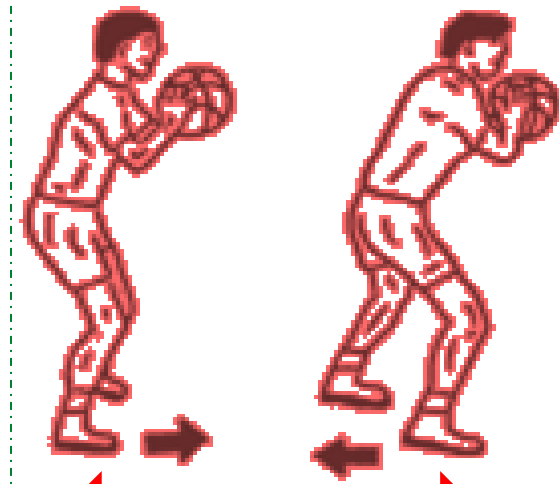
Fa un salt recolzant-se en aquest peu

Cau a terra (un o dos peus a la vegada)

No pot pivotar



Legal



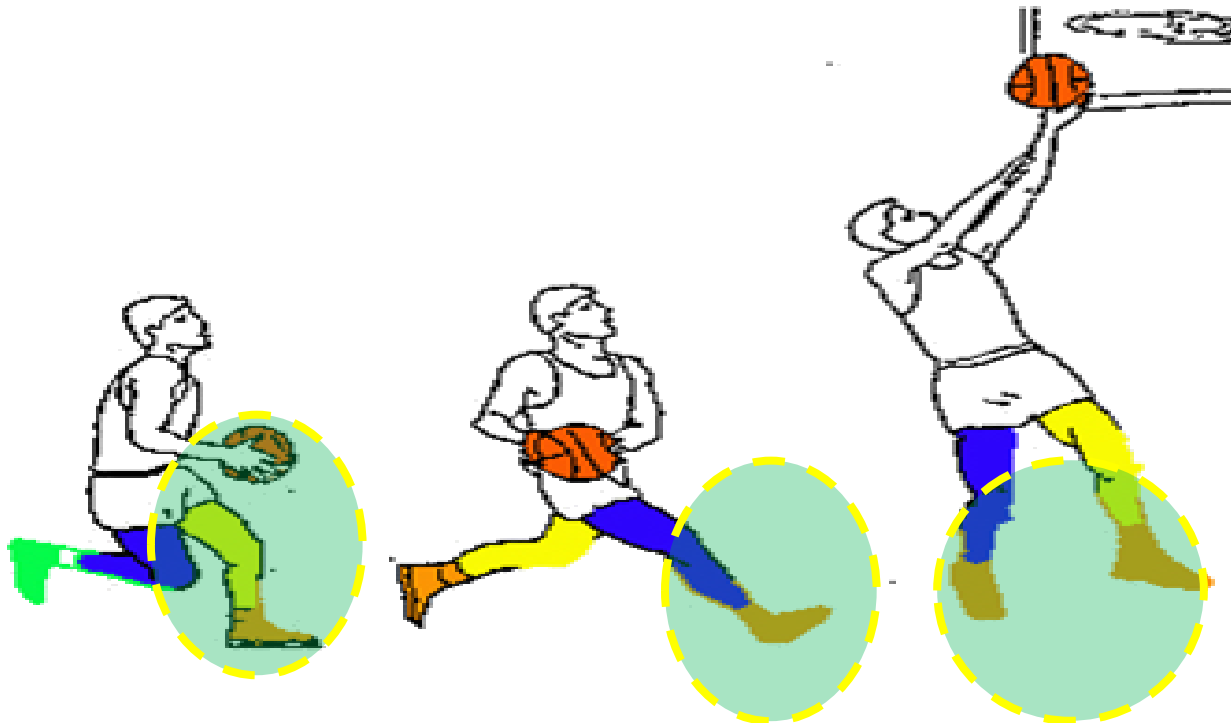
Violació passes

Passes – Entrada a cistella (I)

El Jugador agafa la pilota per realitzar una entrada a cistella
1r temps

El jugador fa una segona passa
2n temps

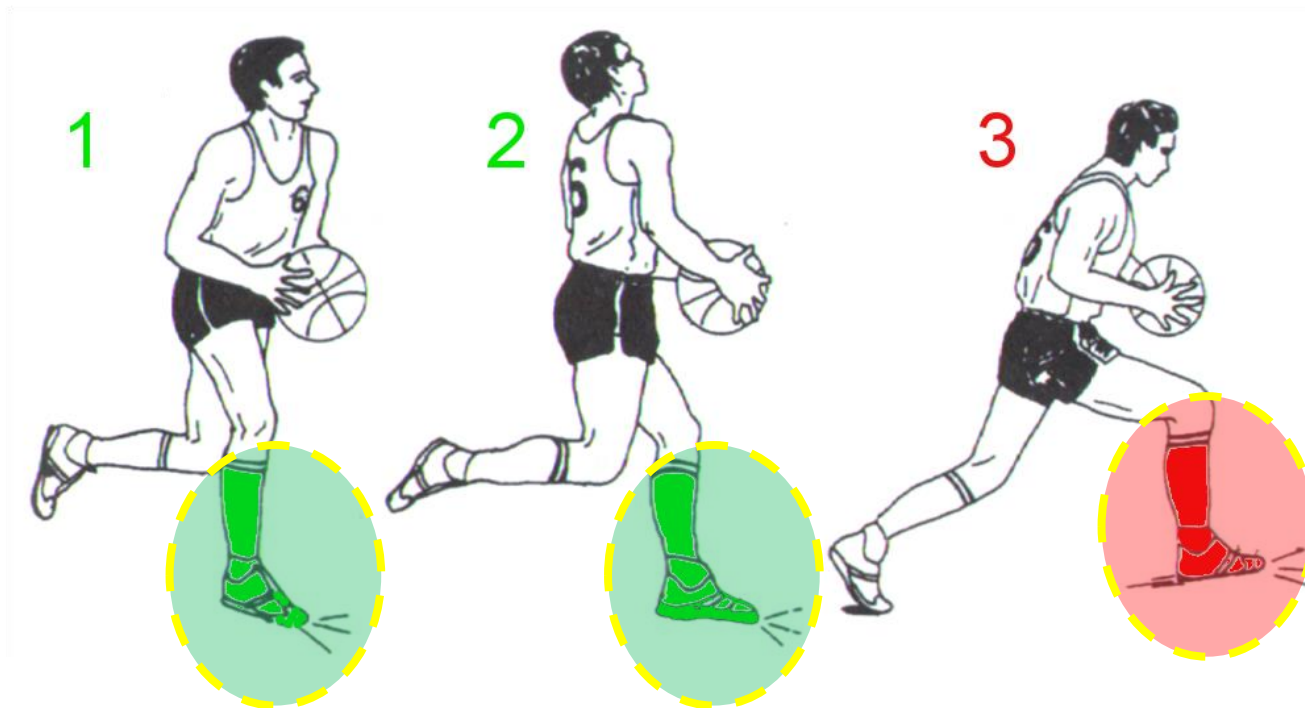
Salta per fer un tir a cistella



Legal

Passes – Entrada a cistella (II)

(1), (2) y (3) -És una clara violació de passes si un jugador dóna 3 passes i sosté la pilota, ja que ha aixecat el peu de pivot i l'ha tornat a posar al terra.



Passes – Entrada a cistella (III)

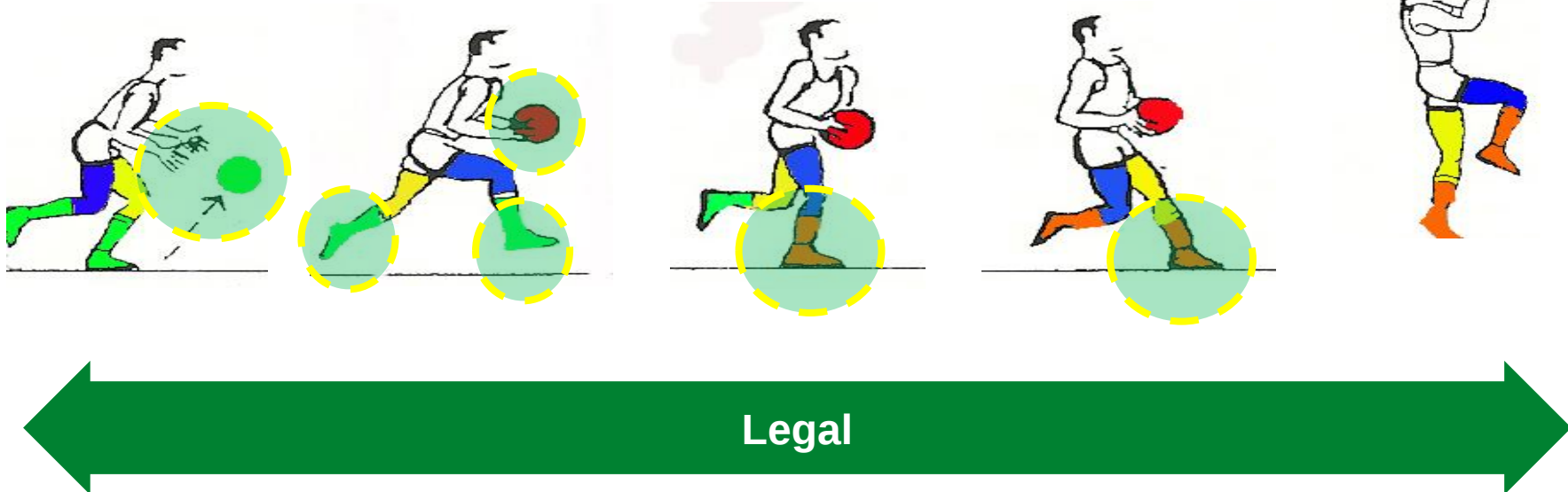
El Jugador bota la pilota

Amb els dos peus enlaria, controla la pilota

Cau amb un peu a terra (1r temps)

Fa un segon recolzament (2n temps)

S'aixeca per llançar a cistella



Aquesta jugada rep el nom de “traspeus”.

Es tracta d'un gest tècnic que els jugadors d'un cert nivell realitzen de forma habitual (encara que no sempre correctament).

Passes – Entrada a cistella (IV)

El Jugador
bota la pilota

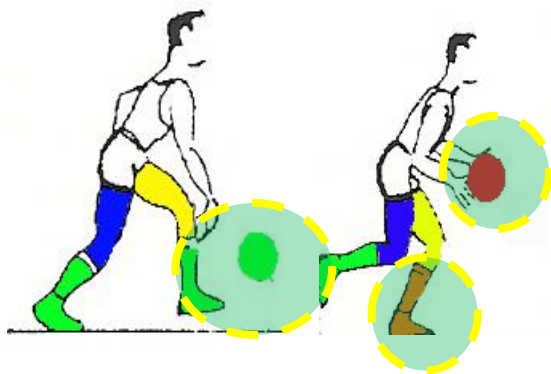
Amb agafa la
pilota amb un peu
al terra (1r temps)

S'impulsa i fa
un salt

Fa un
recolzament
(2n temps)

Torna a fer un
recolzament
(3r temps)

S'aixeca per
llançar a cistella



Legal

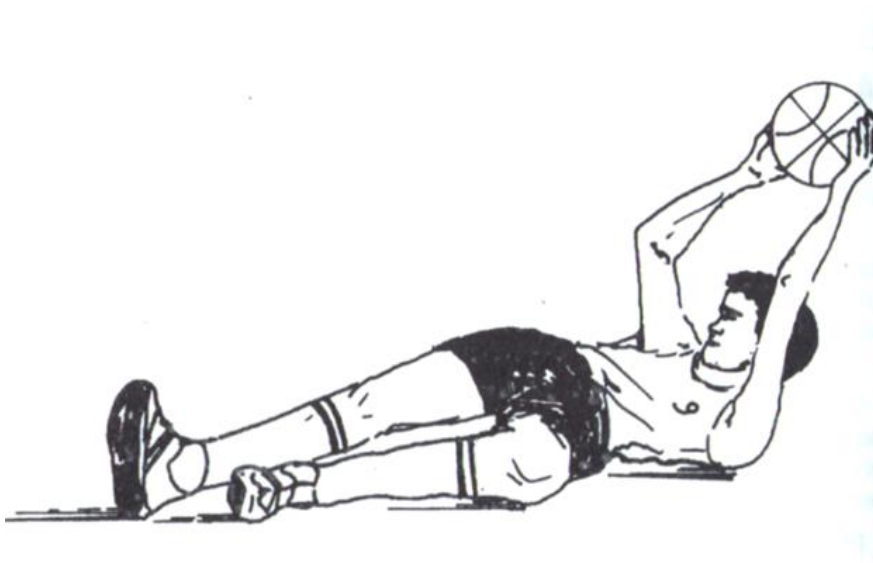
Violació doble regat

Aquesta jugada rep el nom de “traspies”.

Es tracta d'un gest tècnic que els jugadors d'un cert nivell realitzen de forma habitual (encara que no sempre correctament).

Passes – Jugador a terra

És legal que un jugador caigui a terra sostenint la pilota o que en un esforç per jugar-la llisqui amb ella. És violació si roda o intenta aixecar-se (sense botar la pilota)

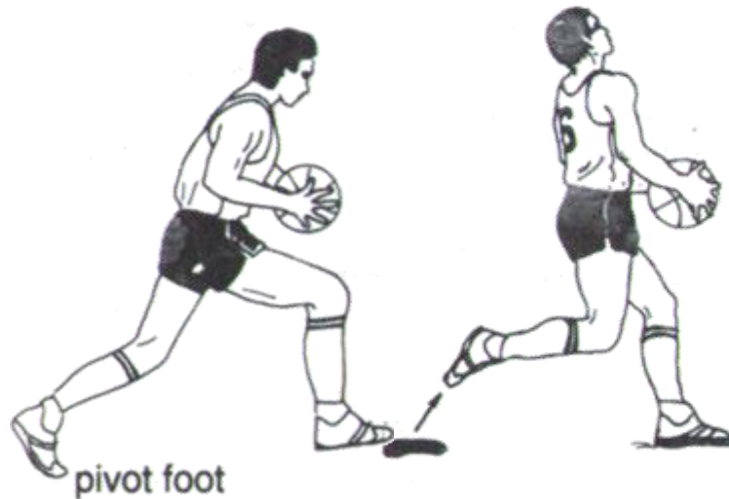


Passes – Exemples (I)

El Jugador fa una aturada legal, Defineix un peu de pivot i pivota



Aixeca el peu de pivot, amb l'altre peu encara al terra



Salta per llançar a cistella



Legal

Passes – Exemples (I)

Un jugador tira a cistella, però el defensor posa les mans a la pilota



Ambdós jugadors el tenen agafat quan tornen al terra.



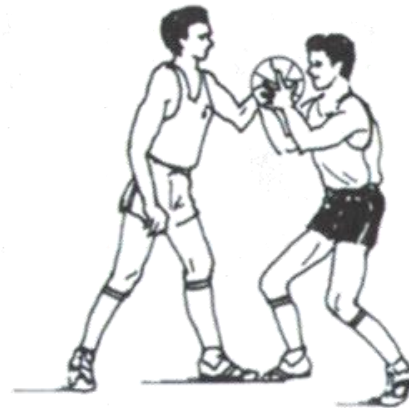
Salt entre dos



Un defensor bloqueja un tir



El tirador torna al terra amb la pilota a les mans (inclús si el defensor encara està tocant la pilota)

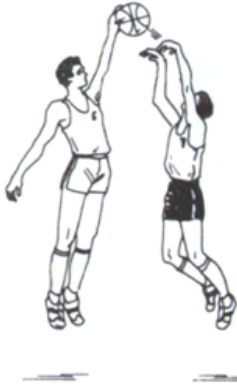


Violació de passes



Passes – Exemples (I)

Un jugador tira a cistella, i la pilota surt de les seves mans



El defensor bloqueja el tir a l'aire i el tirador torna a agafar la pilota a l'aire

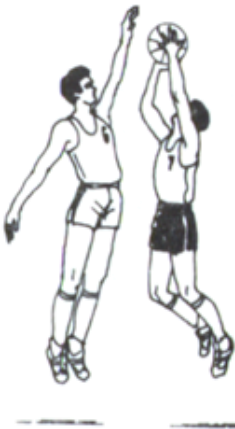


El tirador cau a terra amb la pilota agafada



Jugada Legal

Un jugador salta per tirar a cistella



Per evitar el tap del defensor deixa anar la pilota al terra



Torna a agafar la pilota, sense que hagi estat tocada per cap altre jugador.



Violació de passes



Tres segons (I)

Un jugador no ha de restar a l'àrea restringida dels seus adversaris durant més de tres (3) segons consecutius quan el seu equip tingui el control d'una pilota viva al terreny de joc d'atac i el rellotge estigui en marxa.



- Es permetrà a un jugador que:
 - Realitzi un intent d'abandonar l'àrea restringida.
 - Resti a l'àrea restringida si ell o un dels seus companys d'equip està en acció de tir i la pilota surt o acaba de sortir de la seva mà, per un tir a cistella.
 - Després d'haver estat a l'àrea restringida durant menys de tres segons realitza un regat per tirar a cistella.
- Per que un jugador estigui **fora** de l'àrea restringida ha de posar **ambdós peus** fora de l'àrea restringida (les línies de la zona restringida es consideren part de l'Àrea dels tres segons)



Jugador estretament marcat (I)



Un jugador que sosté una pilota viva en el terreny de joc, està estretament marcat quan un contrari està en una posició de defensa activa, a una distància no superior a un metre.



Jugador estretament marcat (II)

Un jugador estretament marcat ha de passar, tirar, o botar en menys de cinc segons.



Regla dels Vuit segons (I)



-

Regla dels vuit segons (III)

- La pilota **passa** a la **pista davantera** d'un equip quan la pilota toca la pista davantera, o toca un àrbitre o un jugador defensor que té part del seu cos en contacte amb la pista davantera.
- O bé, toca un atacant té els dos peus i la pilota a la pista ofensiva.
- *En el cas d'un jugador que ve regatejant des de la pista del darrere, passa a la pista davantera quan hi posa els dos peus i la pilota.*



Regla dels vuit segons (IV)

El compte de vuit segons (i el compte dels 24 segons) **continuaran** quan l'equip que prèviament tenia control de la pilota faci un servei de banda a la pista de darrere com a resultat de:

- Haver sortit la pilota fora del terreny de joc.
- Haver-se lesionat un jugador del mateix equip.
- Una situació de salt entre dos.
- Una falta doble.
- La cancel·lació de penalitzacions iguals en contra d'ambdós equips.



Regla dels Vint-i-quatre segons



L'operador del rellotge de llançament: aturarà però no reiniciarà

Aturarà, però no reiniciarà, quan es concedeixi un servei al mateix equip que prèviament tenia al control de la pilota, com a conseqüència de:

- Una pilota ha sortir fora de banda
- Un jugador del mateix equip s'ha lesionat.
- Una situació de salt
- Una falta doble.
- La cancel·lació de penalitzacions iguals d'ambdós equips.



L'operador del rellotge de llançament: reiniciarà a 24"

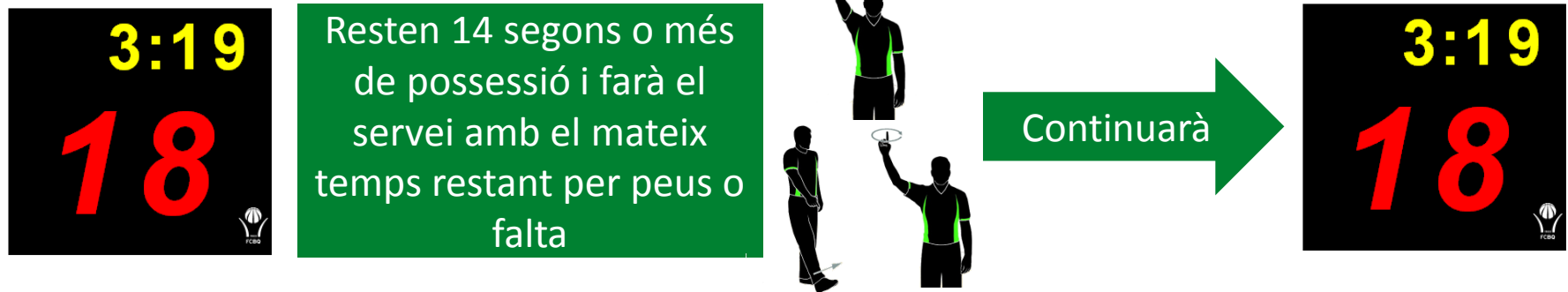
- La pilota entri legalment a la cistella
- La pilota toca l'anella dels adversaris (a menys que la pilota quedi retinguda entre l'anella i el tauler) i sigui controlada per l'equip que no tenia el control de la pilota abans que toqués l'anella.
- Es concedeix a aquell equip un servei a la pista del darrere:
 - Com a resultat d'una falta o violació
 - Perquè el joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a l'equip que controla la pilota, o a cap equip.



L'operador del rellotge de llançament: aturarà i continuarà el compte

S'aturarà però no tornarà a 24 segons quan es concedeixi un servei a la pista davantera al mateix equip que prèviament tenia el control de la pilota i el rellotge de llançament mostri 14 segons o més:

- Com a resultat d'una falta o violació.
- Perquè el joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a l'equip que controla la pilota.
- Perquè el joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a cap dels dos equips, a menys que deixi els adversaris en desavantatge.



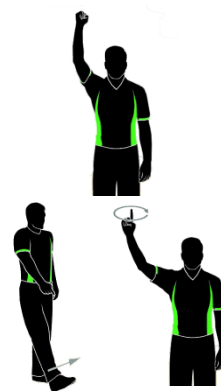
L'operador del rellotge de llançament: reiniciarà a 14"

S'aturarà i tornarà a 14 segons quan:

- Es concedeixi un servei a la pista davantera al mateix equip que prèviament tenia el control de la pilota i el rellotge de llançament mostri 13 segons o menys:
- Com a resultat d'una falta o violació.
- El joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a l'equip que controla la pilota.
- El joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a cap dels dos equips, a menys que deixi els adversaris en desavantatge.



Resten 14 segons o més de possessió i farà el servei amb el mateix temps restant per peus o falta



Reiniciarà



Després del salt entre dos inicial, quan un equip controla la pilota



10:00



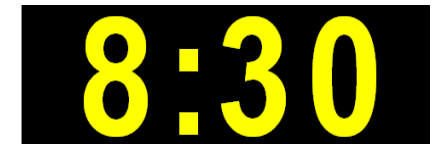
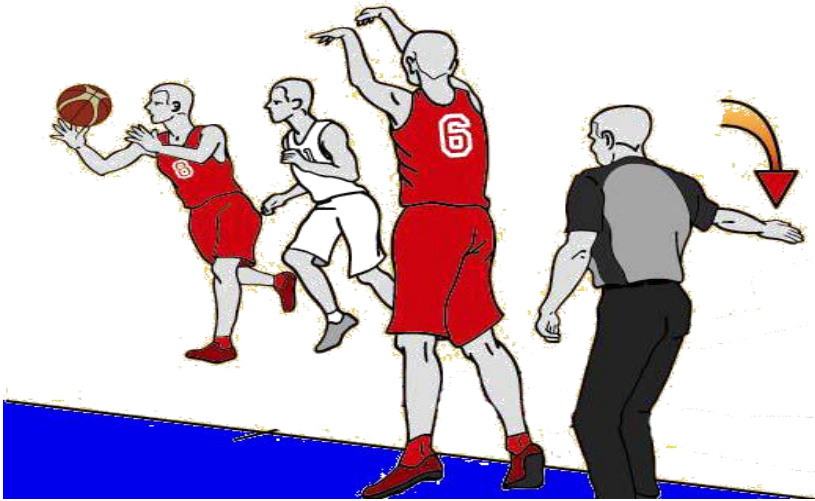
24



Quan la pilota és tocada legalment en el salt entre dos:

- el rellotge de joc es posarà en marxa.
- **el rellotge de llançament restarà aturat** fins que un jugador controli la pilota.

Després d'un servei de banda o fons, la pilota és tocada per qualsevol jugador.



Quan després d'un servei la pilota sigui tocada (no cal controlar-la) per qualsevol jugador (ja sigui de l'equip que realitzava el servei, o del rival):

- el rellotge de joc es posarà en marxa (si estava aturat).
- el rellotge de llançament es posarà en marxa.

Després d'una falta en atac o una violació de l'equip que controla la pilota



Si un equip tenia la pilota i és sancionat amb una falta en atac o una violació (motiu pel qual es concedeix un servei a l'altre equip):

- el rellotge de llançament indicarà 24.

Després d'una falta o violació de l'equip que no controla la pilota (I)



Si la pilota és concedida per **un servei de banda a la pista del darrere** a l'equip que tenia la possessió a causa d'una falta o violació comesa per l'equip defensor es concedirà un nou compte de 24 segons.



Si l'equip que tenia la pilota rep la pilota de banda o fons a la pista del darrere, perquè l'altre equip li ha fet una falta o l'altre equip ha fet una violació:

- el rellotge de llançament indicarà 24.

Després d'una falta o violació de l'equip que no controla la pilota (II)



Si la pilota és concedida per **un servei de banda a la pista del davantera** a l'equip que tenia la possessió, **i el rellotge indica 14 o més**



Si l'equip que tenia la pilota rep la pilota de banda o fons a la pista davantera, perquè l'altre equip li ha fet una falta o l'altre equip ha fet una violació i el rellotge de llançament indica 14 segons o més :

- el rellotge de llançament mantindrà la xifra que indicava.

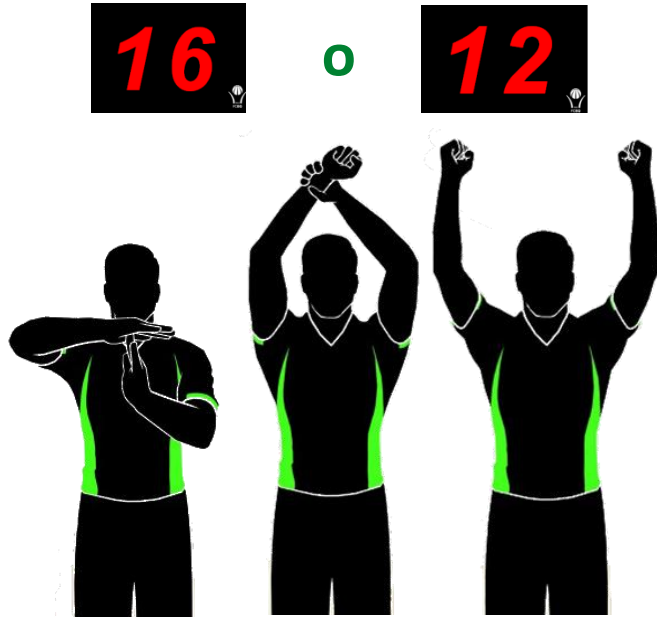
Després d'una falta o violació de l'equip que no controla la pilota (III)

Si la pilota és concedida per **un servei de banda a la pista del davantera** a l'equip que tenia la possessió, **i el rellotge indica 13 segons o menys:**

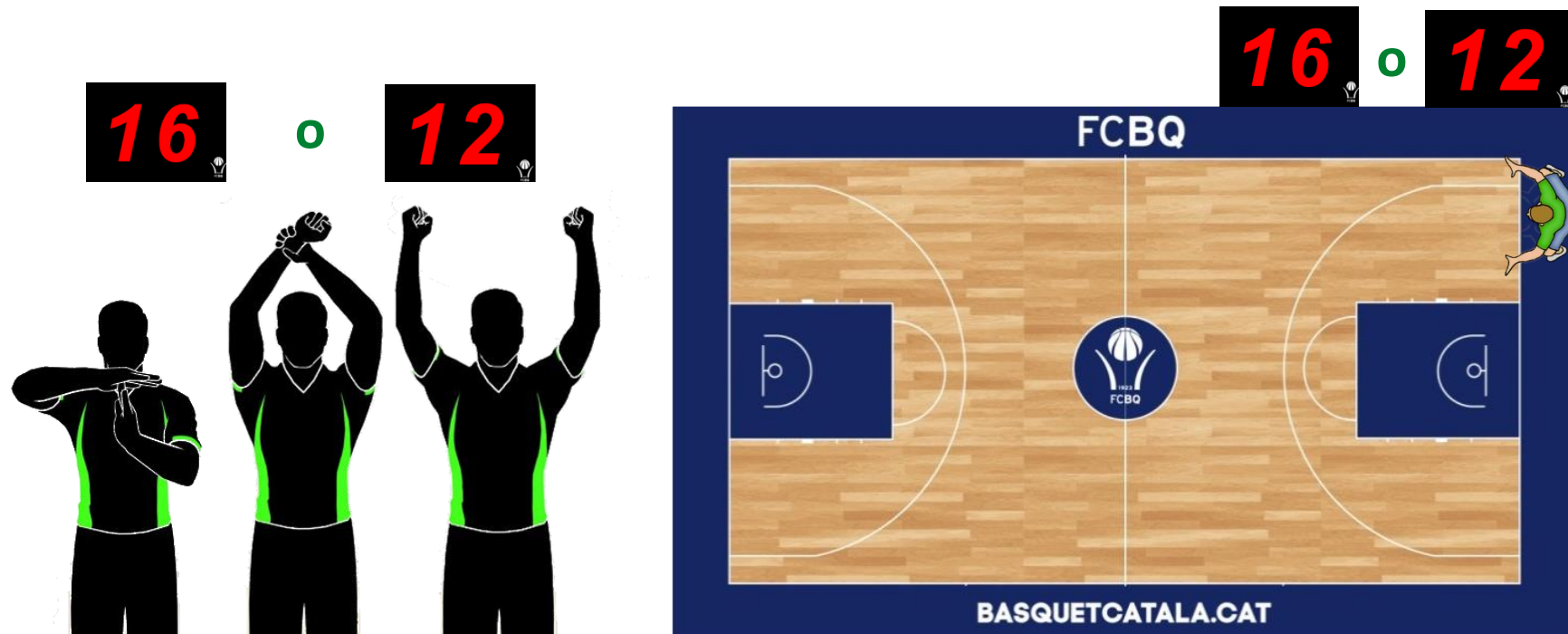


Si l'equip que tenia la pilota rep la pilota de banda o fons a la pista davantera, perquè l'altre equip li ha fet una falta o l'altre equip ha fet una violació i el rellotge de llançament indica 13 segons o menys :

- el rellotge de llançament es reiniciarà a 14 segons.



Els serveis des de mig camp que formin part de la sanció d'una falta antiesportiva, tècnica o desqualificant, comportaran sempre, un nou compte de 24 segons.



En el cas que es sancionin diverses faltes, i la penalització de totes elles es compensi, disposarà d'un servei l'equip que tenia el control de la pilota amb el temps de possessió restant al moment en que es va aturar el partit.

Després de fora de banda, situació de salt, situacions especials o falta doble

Aturarà, però no reiniciarà, quan es concedeixi un servei al mateix equip que prèviament tenia al control de la pilota, com a conseqüència de:

- Una pilota ha sortir fora de banda
- Un jugador del mateix equip s'ha lesionat.
- Una situació de salt
- Una falta doble.
- La cancel·lació de penalitzacions iguals d'ambdós equips.



Després d'aturar el partit per una causa atribuïble a l'equip que controla la pilota



Independentment d'on es concedeixi la pilota, el rellotge de llançament mantindrà la xifra que indicava.

Després d'aturar el partit per una causa no atribuïble a l'equip que controla la pilota



Si la pilota es concedeix de banda o fons a la pista del darrere, es concedirà un nou compte de 24 segons



Si la pilota es concedeix de banda o fons a la pista del davant i el rellotge de llançament indica 14 segons o més, es mantindrà el compte



Si la pilota es concedeix de banda o fons a la pista del davant i el rellotge de llançament indica 13 segons o menys, es reiniciarà el compte a 14 segons.

Si la pilota toca la cistella i el rebot és controlat pels defensors

Llança a cistella l'equip Blanc



Aconsegueix el rebot l'equip Negre



Independentment del que indiqui el rellotge de llançament, si la pilota toca la cistella i el rebot és controlat per l'equip que defensava, el rellotge es reiniciarà a 24 segons.

Si la pilota toca la cistella i el rebot és controlat pels atacants

Llança a cistella l'equip Blanc



Aconsegueix el rebot l'equip Blanc



Independentment del que indiqui el rellotge de llançament, si la pilota toca la cistella i el rebot és controlat per l'equip que va realitzar el llançament, el rellotge es reiniciarà a 14 segons.

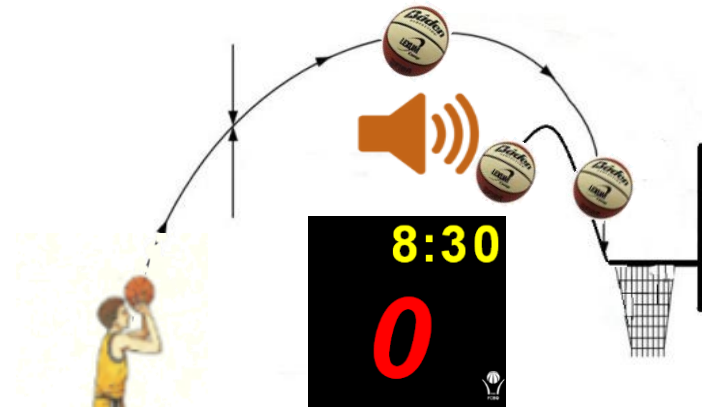
Sona el senyal del rellotge de possessió i la pilota està enlairada

Si la pilota entra a la cistella, no tindrà lloc una violació, s'ignorarà el senyal i el bàsquet serà vàlid

La pilota està enlairada quan sona el senyal del rellotge de llançament. La pilota toca l'anella. Cap violació ha tingut lloc. El senyal s'ignora i el joc continua.



Jugada Legal



Jugada Legal

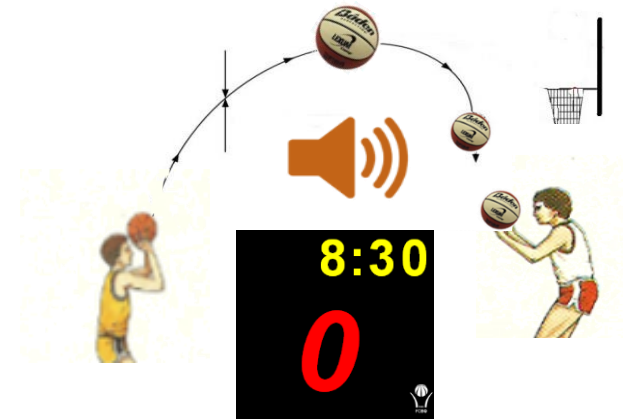
Sona el senyal del rellotge de possessió i la pilota està enlairada

La pilota està enlairada quan sona el senyal del rellotge de llançament. La pilota no toca l'anella. La pilota és controlada per l'equip A. Violació.

La pilota està enlairada quan sona el senyal del rellotge de llançament. La pilota no toca l'anella. La pilota és controlada per l'equip B de manera ràpida i clara. El senyal s'ignora i el joc continua.



Violació de 24 "



Jugada Legal

Relotge de llançament

SITUACIONS ON SONA EL SENYAL DE 24"

	Pilota a la mà	Error taula	Pilota enlaire			
			Tauler i cistella	Anella i rebot	No toca anella, rebot defensor	No toca anella, rebot atacant
 						
Què fa l'Àrbitre 						
	xiular	No xiular	No xiular	No xiular	No xiular	Xiular
Decisió, sanció						
	Violació 24"	Continua joc	Cistella vàlida	Continua el joc	Continua el joc	Violació 24"

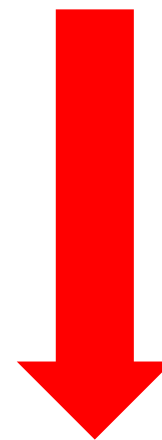
El senyal de 24 sona per error

Si el senyal de vint-i-quatre segons sona per error mentre un equip té control de la pilota o cap d'ells té control de la pilota



El joc continua.
L'Àrbitre no xiula.

Si el senyal de vint-i-quatre segons sona per error mentre un equip té control de la pilota o cap d'ells té control de la pilota si a judici dels àrbitres, es causa un desavantatge a l'equip que té control de la pilota



El joc s'aturarà.
Es corregirà el temps en l'aparell de vint-i-quatre segons i es retornarà la possessió de la pilota a aquest equip.

- S'apagarà, després de que la pilota esdevingui morta i el rellotge de joc s'hagi aturat, durant qualsevol període, i hi hagi un nou control de la pilota per qualsevol equip i restin menys de 24/14 segons en el rellotge del partit.
- El rellotge de llançament no atura el rellotge del partit ni el joc i no causa que la pilota esdevingui morta, a menys que un equip tingui el control de la pilota.



L'operador del rellotge de llançament: exemples



Un equip obté un nou control a la pista.	Resetejarà a 24 i iniciarà el compte.
La pilota surt fora de banda i és a favor de l'equip que la controlava.	Continuarà el compte.
Falta o violació de peu i pilota servida de banda o fons a la pista del darrere.	Resetejarà a 24.
S'atura el joc per una causa no atribuïble a l'equip atacant i pilota a pista del darrere.	Resetejarà a 24.
Falta o violació de peu i pilota servida de banda o fons a la pista del davant.	Si indica 14 o + →continuarà. Si indica 13 o - →tornarà a 14.
S'atura el joc per una causa no atribuïble a l'equip atacant i pilota a pista davantera.	Si indica 14 o + →continuarà. Si indica 13 o - →tornarà a 14.
Pilota toca la cistella i és controlada per l'equip defensor.	Resetejarà a 24 i iniciarà el compte.
Pilota toca la cistella i és controlada per l'equip atacant.	Resetejarà a 14 i iniciarà el compte.
Possessió alterna o faltes art. 42 o 44 i afavoreix a l'equip que tenia la pilota.	Continuarà el compte.

Pilota retornada a pista de darrera (I)

Un jugador de l'equip amb control de pilota a la seva pista davantera (inclòs serveis de banda o fons), no pot fer que la pilota torni a la seva pista de darrera.

La pilota passa a pista de darrera quan toca el terra, la cistella o el tauler d'aquesta, o a un jugador que té part del seu cos en contacte amb ella,



Pilota retornada a pista de darrera (II)



Un jugador que ve regatejant des de la pista del darrere no passa a la pista del davant fins que la pilota i els dos peus estan a la pista del davant.

Un jugador regatejant a la seva pista del darrera, s'atura sobre la línia de mig camp (trepitjant les dues pistes, o botant la pilota a la pista del davant mentre trepitja a la pista del darrera)

El jugador retorna a la seva pista del darrera (o passa la pilota a un company que es troba a la pista del darrera)

Torna a avançar, i passa a la pista davantera.



Legal

Pilota retornada a pista de darrera (III)

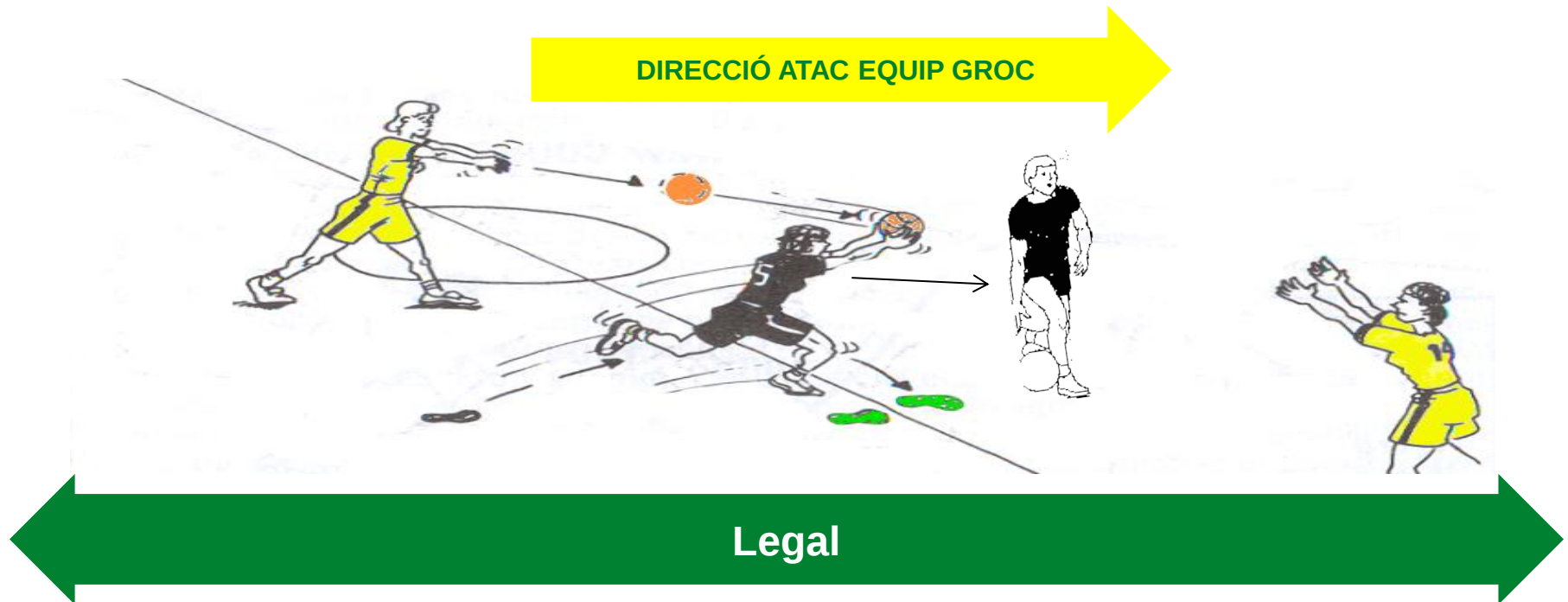


És legal que un jugador enlairat que obté **un nou control de la pilota per al seu equip** saltant des de la pista del davant, caigui a la pista del darrere.

Un Jugador de l'equip Groc que es troba a la seva pista del darrera intenta fer una passada a un company que es troba a la pista davantera

Un Jugador de l'equip Negre salta des de la seva pista del davant, controla la pilota a l'aire i aterra amb un o els dos peus a la seva pista del darrera

El Jugador de l'equip Negre continua regatejant a la seva pista del darrera (o passa la pilota a un company que es troba a la pista del darrera)



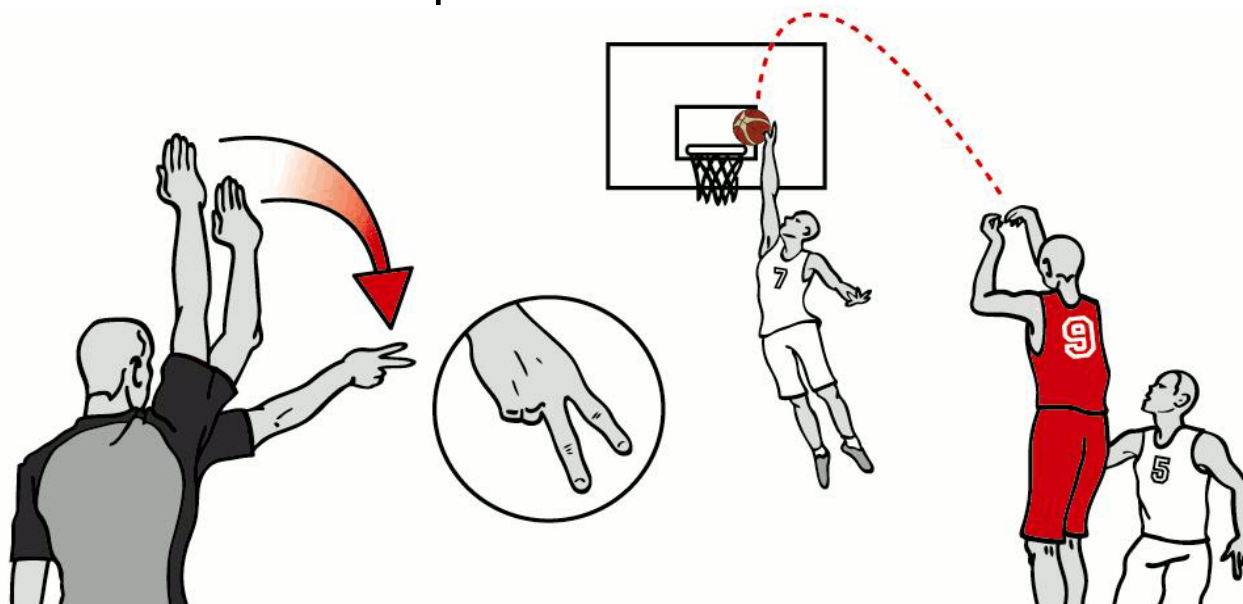
Perquè es doni un camp enrere s'han de complir les tres condicions següents:

- **Control de pilota de l'equip en pista davantera.**
- **Últim jugador en tocar la pilota en pista davantera sigui d'aquest equip.**
- **Primer jugador en tocar la pilota en pista de darrera sigui d'aquest equip, o que després de tocar la pilota la pista de darrera el primer jugador que la toqui sigui del mateix equip.**

Interposició

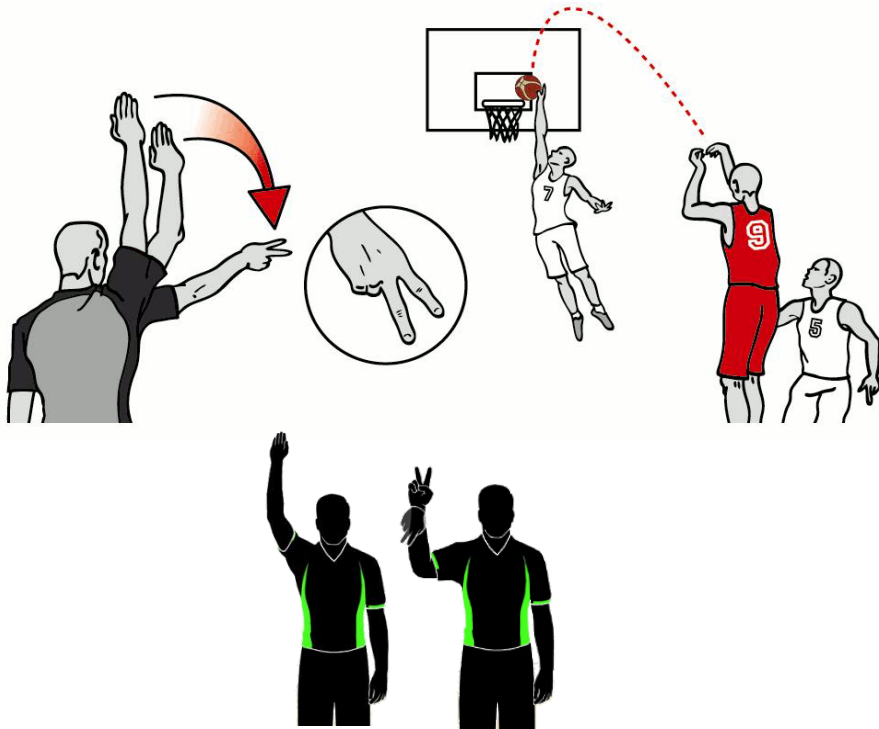
Es comet interposició quan un jugador toca una pilota que, a conseqüència d'un tir a cistella, està en trajectòria descendent.

Un jugador atacant pot jugar la pilota per sobre de l'alçada de la cistella si es tracta d'un passi



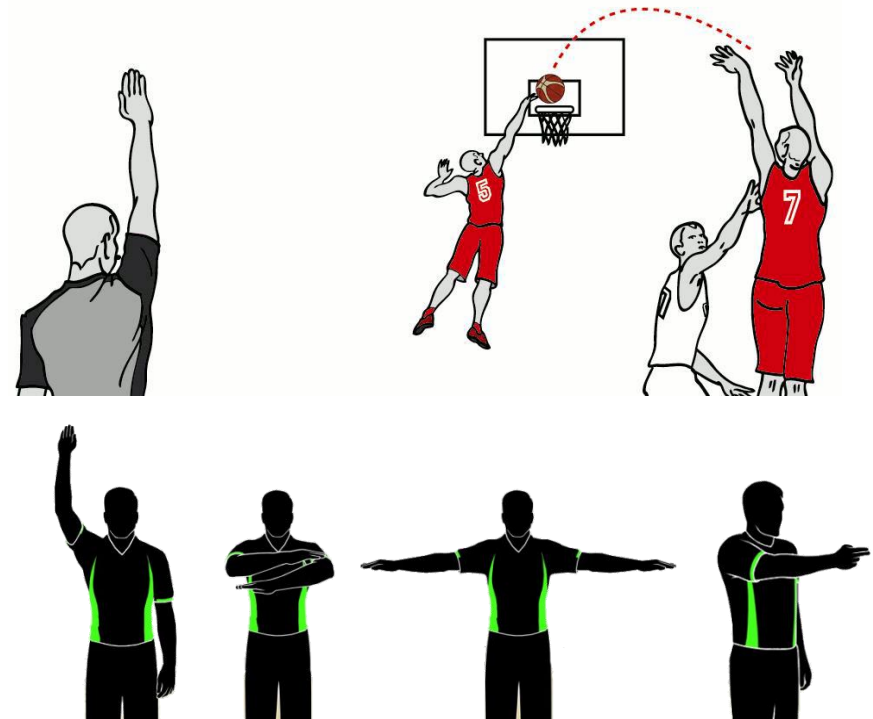
Defensor

Si un jugador de de l'equip defensor realitza una interposició o una interferència, la cistella serà vàlida i l'equip que defensava disposarà d'un servei de fons.



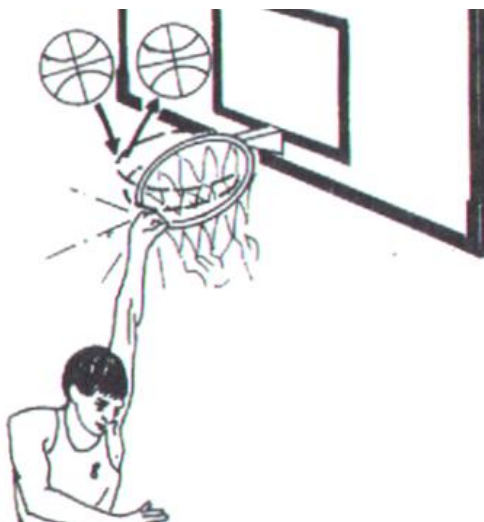
Atacant

Si un jugador de de l'equip atacant realitza una interposició o una interferència, la cistella si aquesta entra, no serà vàlida, i farà un servei de banda l'equip que defensava a l'alçada de la prolongació de la línia de tirs lliures.



Interferència

Es comet interferència quan un jugador toca l'anella o el tauler fent que vibri, quan la pilota es troba enlaire després d'un tir a cistella, i a criteri de l'Àrbitre interfereix en la consecució del tir. La penalització és la mateixa que per interposició.



Violació per interferència



Violació per interferència

Interferència

Si un jugador fica la mà per sota de la cistella interferint en un passi o tir es comet violació. La penalització és la mateixa que per interposició.



Violació per interferència

També es considera una violació intentar jugar la pilota agafat de la cistella.

Tirs lliures

Tirs lliures per falta personal, antiesportiva o desqualificant (amb contacte): Els llançarà el jugador que ha rebut la falta. Si està lesionat o desqualificat els tirarà el seu substitut.

Tirs lliures per falta tècnica o desqualificant (sense contacte): Els llançarà qualsevol jugador de l'equip adversari designat per l'entrenador.



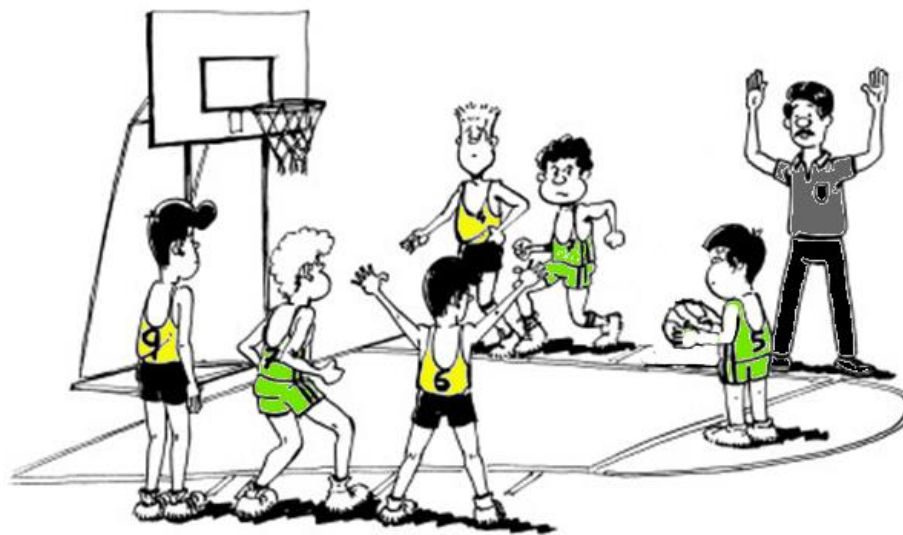
Tirs lliures: obligacions del llançador

- Ha d'ocupar una posició darrere de la línia i dintre del semicercle.
- Si no entra el seu llançament, aquest ha de tocar obligatòriament l'anella.
- Ha de llançar abans de 5" des del moment en que l'àrbitre li dóna la pilota.
- No trepitjarà o entrarà a la zona restringida abans de que la pilota hagi tocat l'anella.
- No fintarà el llançament.



Tirs lliures: obligacions dels jugadors situats al passadís de tirs lliures

- Màxim 5 jugadors: 3 defensors que ocuparan les primeres posicions i 2 atacants en forma alterna.
- No ocuparan posicions que no els hi corresponguin.
- No entraran a la zona restringida abans de que la pilota hagi sortit de la mà del tirador de tir lliures.
- No tocaran la pilota abans de que aquesta toqui l'anella.
- No tocaran la cistella ni el tauler mentre que la pilota estigui en contacte amb ells.



Es situaran darrera de la prolongació imaginària de la línia de tirs lliures i de la línia de 6'25/6'75 m.

No entraran a la zona restringida abans de que la pilota hagi tocat la cistella.



Violació comesa pel llançador

- Les violacions comeses pel llançador sempre prevalen per sobre de totes les altres.
- Pilota pels adversaris des de lateral a l'alçada de la línia de tirs lliures.
- Si la cistella entra, aquesta no és vàlida



En el cas que el tir entri

Violació comesa per l'equip defensor

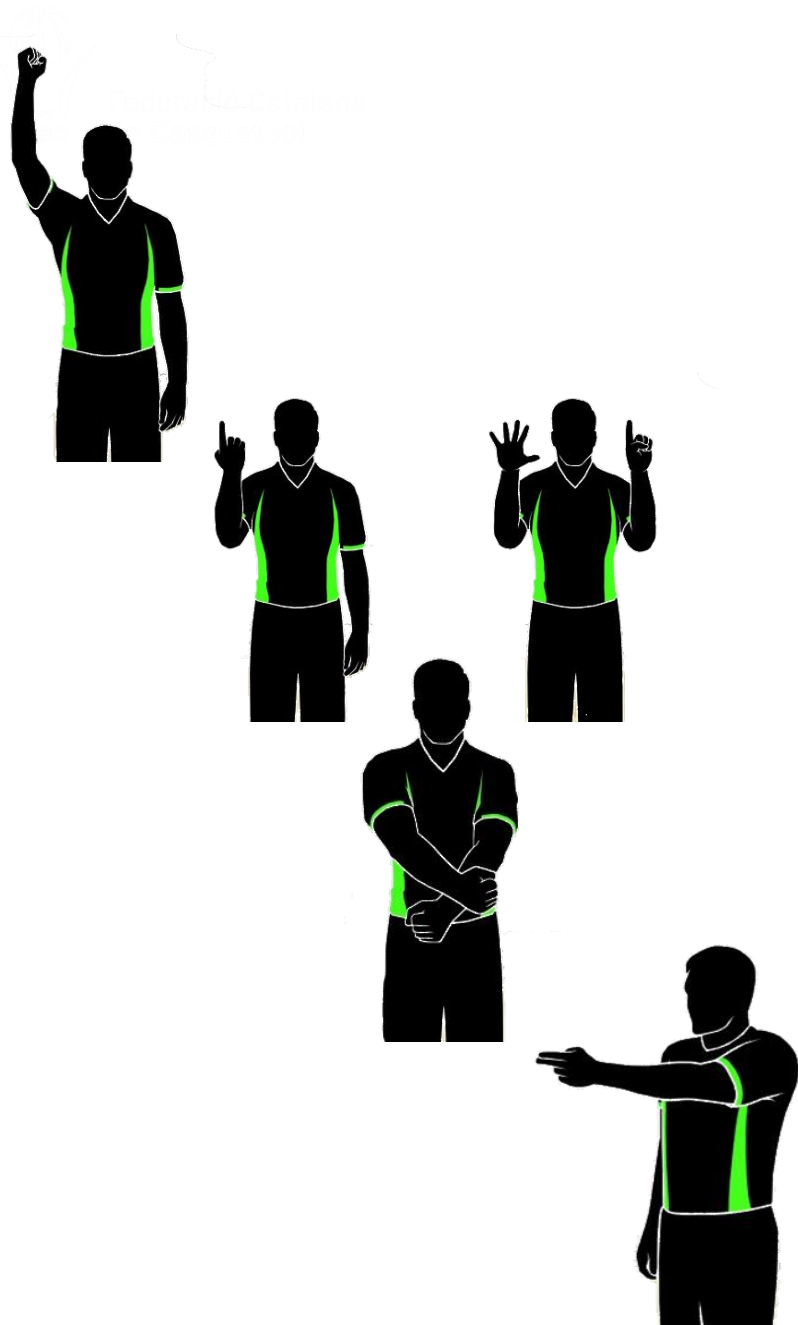
- Si el llançament entra és vàlid.
- Si el llançament no entra es repetirà.

Violació comesa per l'equip atacant Si el llançament entra és vàlid.

- Si el darrer llançament no entra, banda per l'altre equip.

Violació comesa pels dos equips a la vegada

- Si el llançament entra serà vàlid.
- Si el darrer llançament no entra, situació de salt entre dos.



Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

**Continguts dels Cursos de Regles
de Joc**

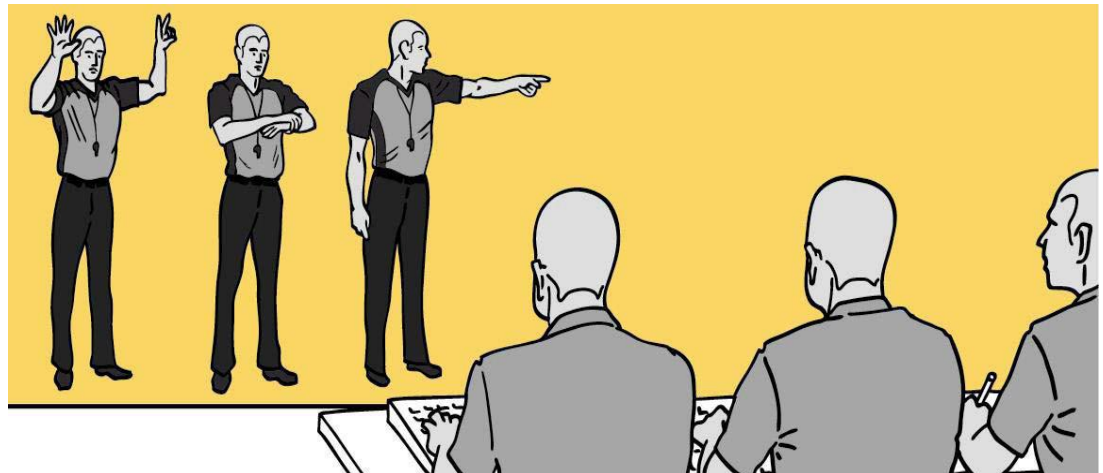
Tema 10

Faltes



Una falta és una infracció a les regles que comporta un contacte personal o una conducta antiesportiva.

Totes les faltes s'anoten a l'acta de joc.



Tot i que el basquetbol és en teoria un esport de “**NO CONTACTES**” és obvi que quan hi ha 10 jugadors en una pista movent-se a una gran velocitat i en un espai molt limitat, el contacte no es pot evitar.

Per tant els àrbitres davant d'aquestes jugades han :

d'aplicar **L'ESPERIT i LA INTENCIÓ** de les regles
de ser coherents en l'aplicació del criteri **D'AVANTATGE /DESAVANTATGE**
d'utilitzar el sentit comú, tenint en compte la individualitat de cada partit
de ser coherent en l'equilibri: **CONTROL DEL PARTIT/RITME DEL PARTIT/
FEEL THE GAME**

Principis per jutjar els contactes (II)



S'han d'aplicar aquests principis bàsics quan es jutgen els contactes :

- Tots els jugadors han d'evitar el contacte sempre que sigui possible.
- Els jugadors tenen dret, amb límits, a un espai del terra de la pista que no estigui ocupat per un adversari.
- Un jugador que salta té dret a aterrar en un lloc no ocupat prèviament pels adversaris
- El contacte per darrera no és usual en el basquetbol,- el jugador de darrera és normalment el responsable
- Si es produeix una falta de contacte, el responsable serà qui l'hagi produït

Faltes: Tipus (I)

Personal



Dobles



Antiesportiva



Tècnica



Desqualificant

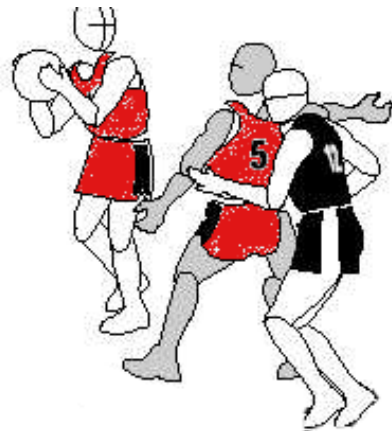


Baralles
Art. 39

Dins l'apartat dedicat a la confecció de l'acta trobareu informació detallada del tipus de sanció que comporta cada falta.

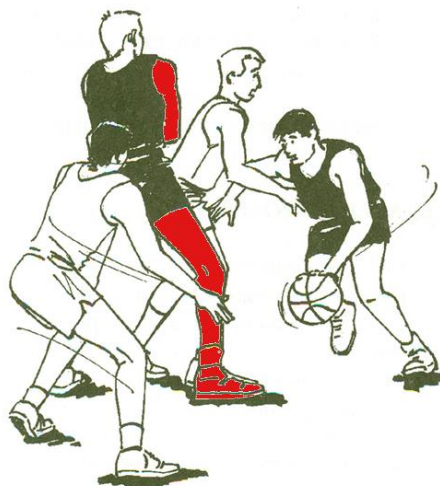
Bloqueig (legal)

Impedir que un contrari avanci, tingui o no la pilota.



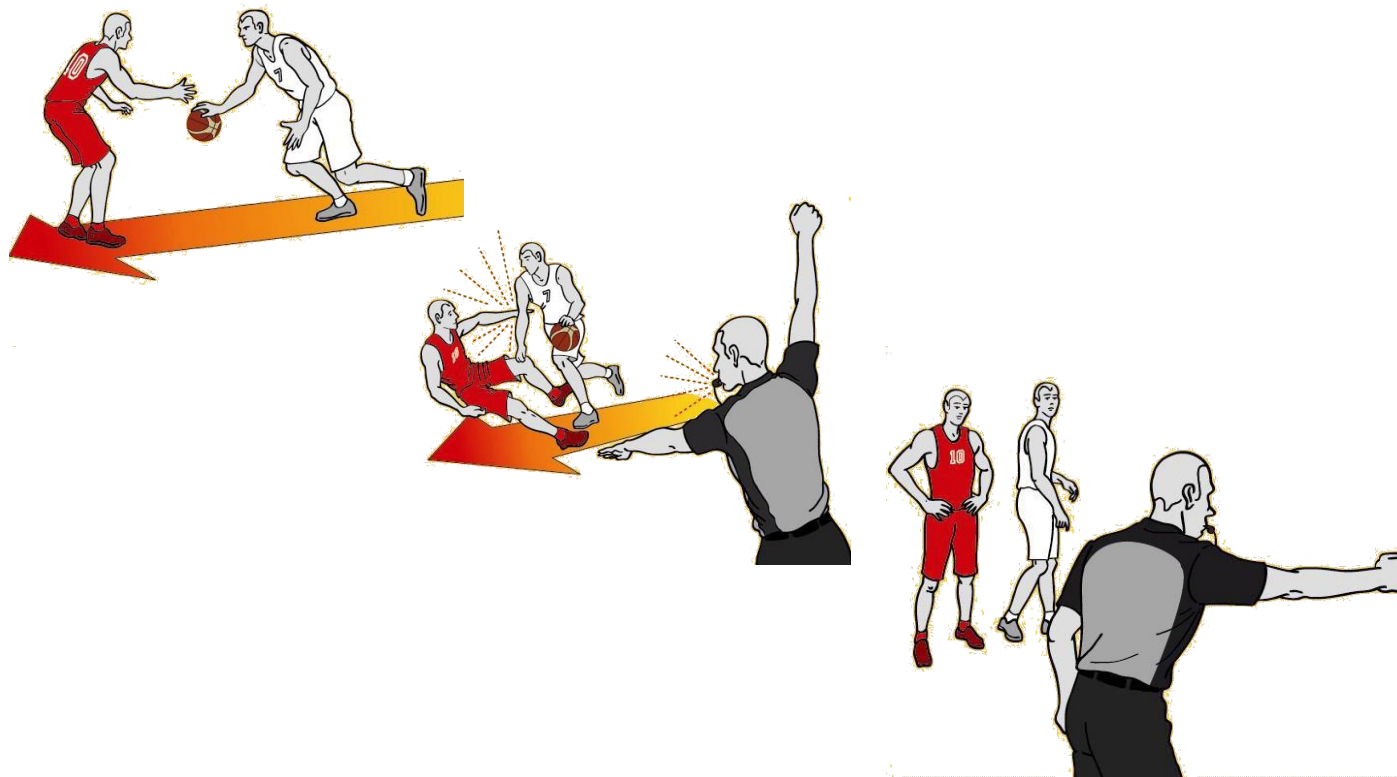
Pantalla il·legal

Retardar o evitar il·legalment que un adversari sense control de pilota arribi a una posició



Càrrega

Empènyer o desplaçar el tors d'un adversari amb o sense pilota.



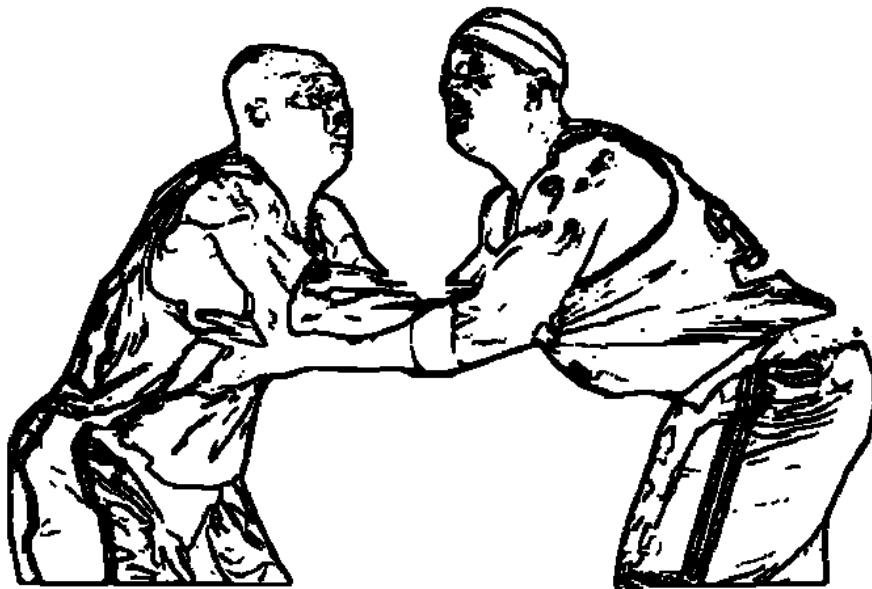
Defensa per l'esquena

Contacte amb un defensor causat per l'esquena.



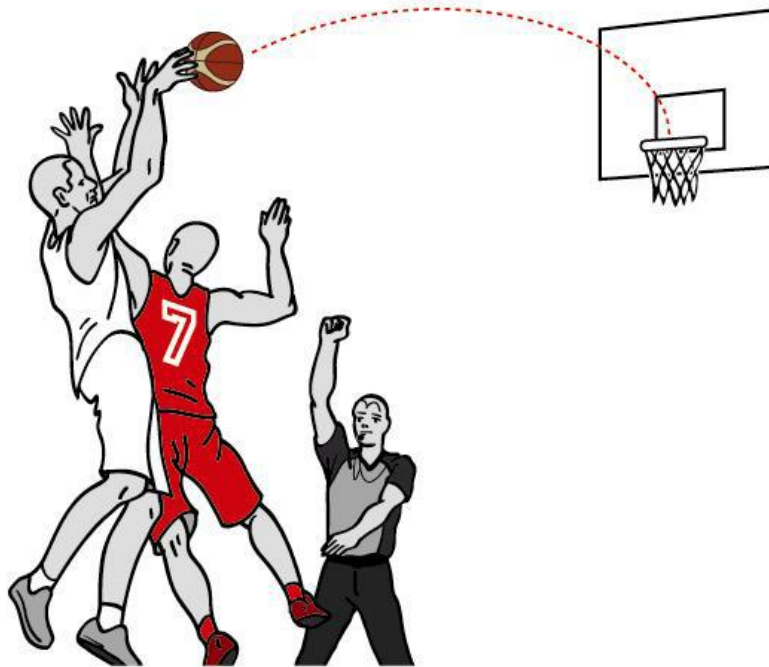
Agafar o retenir

Contacte personal que interfereix la llibertat de moviments de l'adversari.



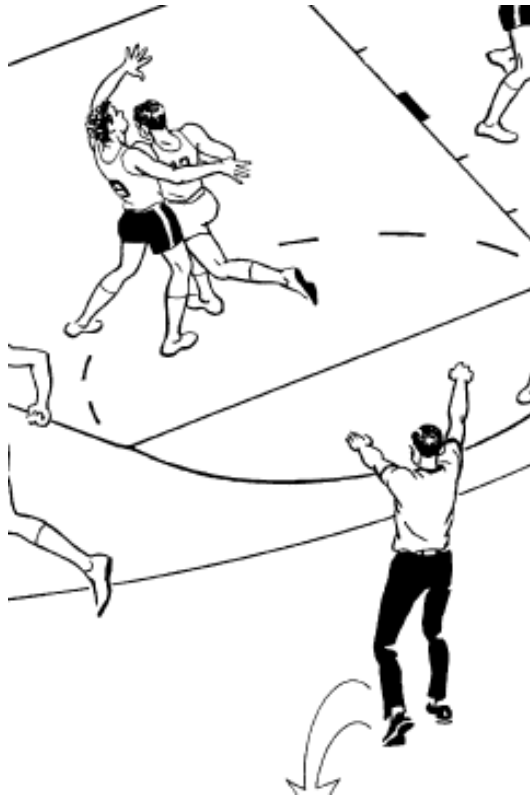
Ús il·legal de mans

Utilitzar les mans per entrar en contacte amb l'adversari i impedir que avanci.

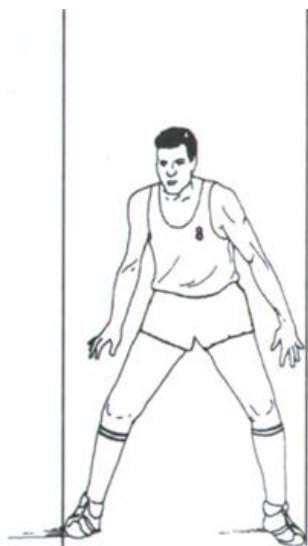


Empenta

Contacte amb qualsevol part del cos que desplaça a un adversari.

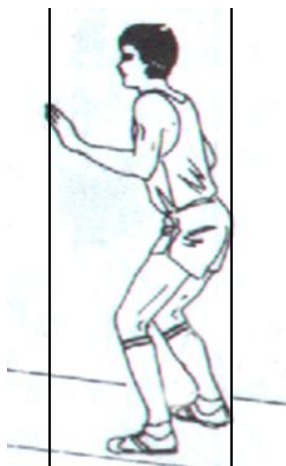


Posició legal de defensa

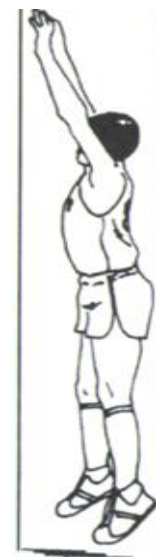


Està encarat a l'adversari, té els dos peus a terra en posició separada normal.

Es Considera que un jugador està en una posició legal de defensa si:



Els límits del cilindre per davant i per darrera.

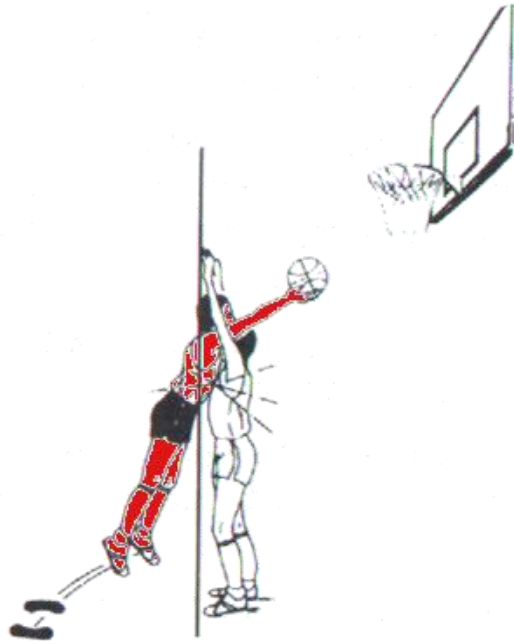


La posició legal s'allarga verticalment per sobre del jugador. Pot aixecar els braços o saltar, però ha de mantenir-se sempre dins del cilindre imaginari

La distància entre els peus és proporcional a l'estatura

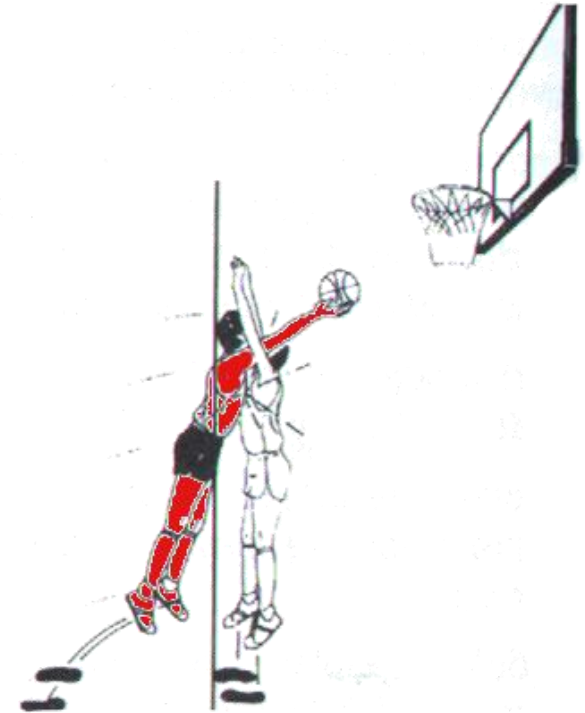
Principi de verticalitat (I)

Un defensor té una posició legal i el llançador salta cap endavant i es produeix un contacte.



Responsabilitat del jugador atacant

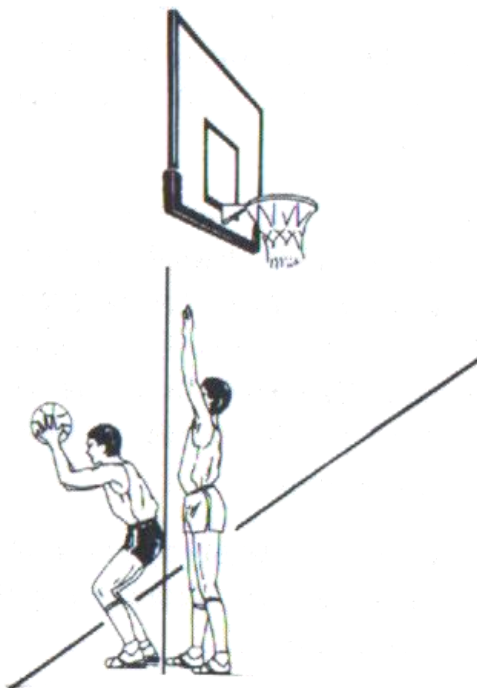
Aquest principi també s'aplica si el defensor salta verticalment dins del seu cilindre



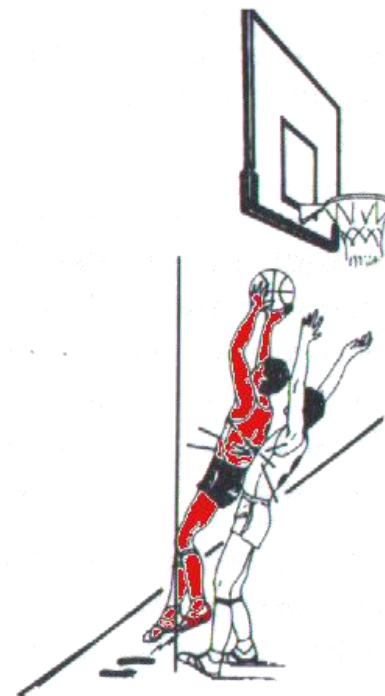
Responsabilitat del jugador atacant

Principi de verticalitat (II)

Si l'atacant està pròxim a una línia de fons i



Salta obliquament per llançar. Si es produeix un contacte amb un defensor en una posició legal de defensa;



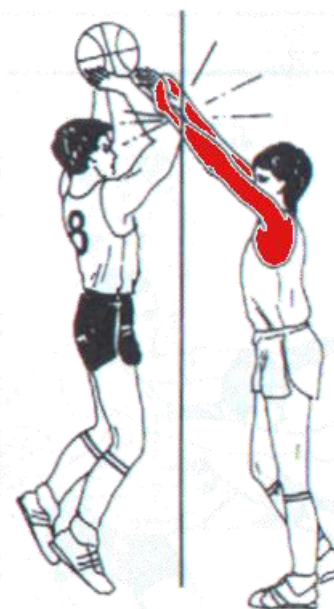
Responsabilitat del jugador atacant

Principi de verticalitat (III)

Un jugador salta per un llançament i el defensor té els braços dins del cilindre del llançador



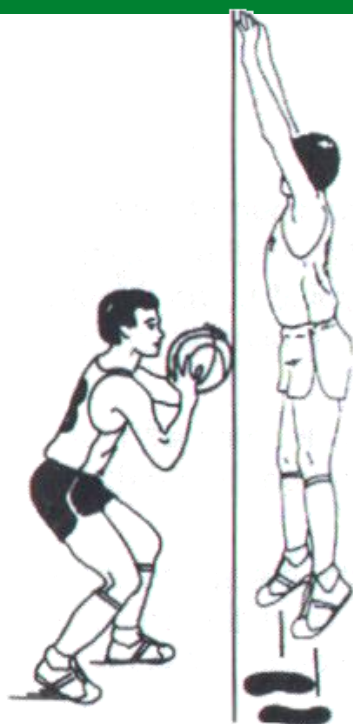
Es produeix un contacte quan el jugador està saltant



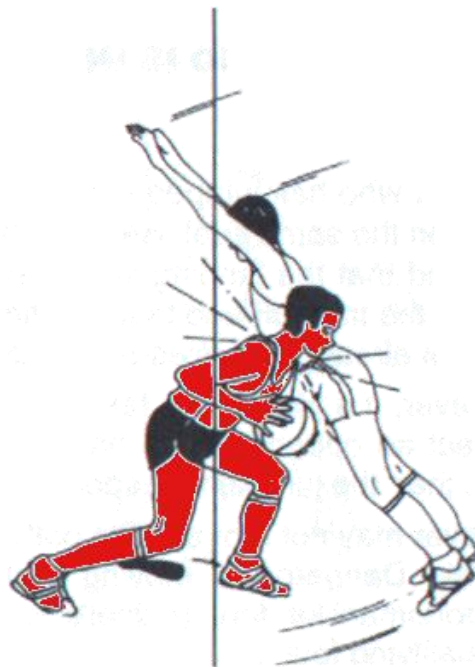
Responsabilitat del jugador defensor

Principi de verticalitat (IV)

L'atacant fa una finta i enganya al defensor, qui salta verticalment dins del seu cilindre



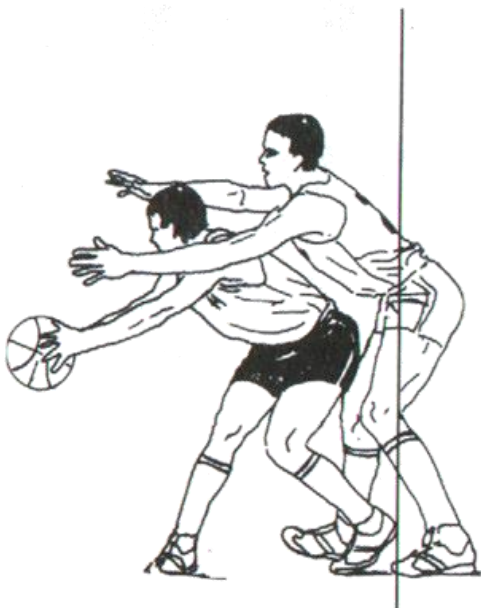
L'atacant decideix driblar i entra dins del cilindre del defensor quan aquest està enlairat, produint un contacte quan està aterrant. L'atacant és el responsable



Responsabilitat del jugador defensor

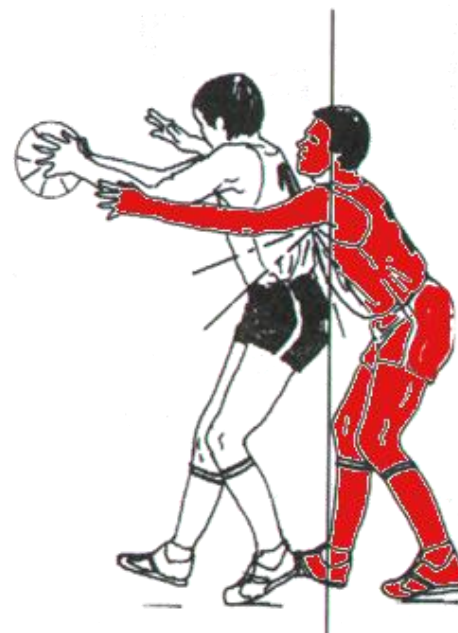
Principi de verticalitat (V)

El jugador atacant està pivotant i el defensor s'encorba dins del seu cilindre, però no es produeix contacte



Jugada legal

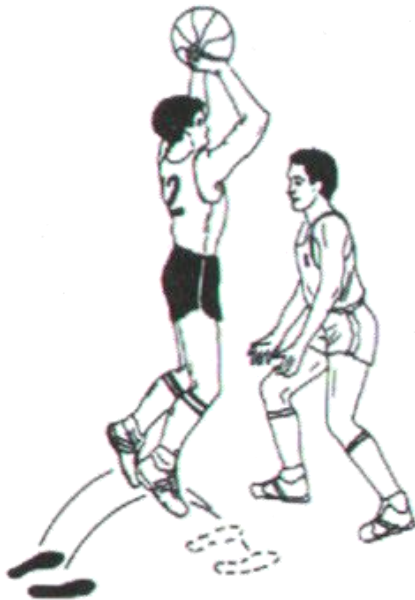
Després de l'acció anterior, l'atacant es posa dret i es produeix un contacte. El defensor és el responsable perquè ha violat el cilindre de l'atacant.



Responsabilitat del jugador defensor

Jugador enlairat (I)

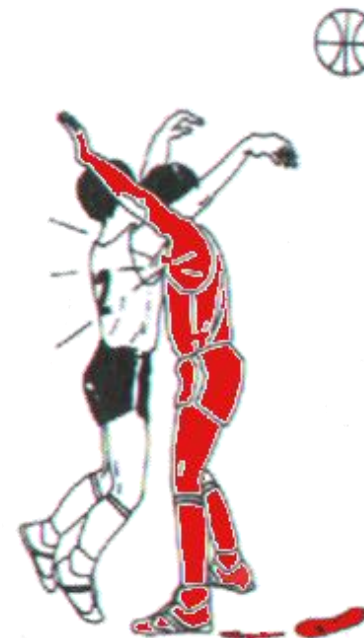
Un jugador que s'enlaira per llançar té dret a aterrar en un lloc no ocupat prèviament.



Jugada legal

El defensor avança un pas quan el saltador està enlairat.

Es produeix un contacte: el responsable és el defensor



Responsabilitat del jugador defensor

Jugador enlairat (II)

L'atacant simula un llançament i el defensor salta, té dret de caure en un lloc que no estigüés ocupat abans de deixar el terra.



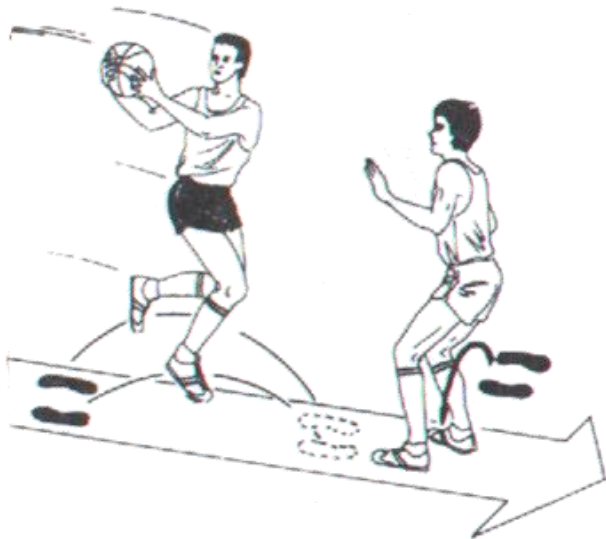
L'atacant salta dins de la trajectòria del cilindre del defensor per forçar una falta personal. Contacte produït per l'atacant.



Responsabilitat del jugador atacant

Jugador enlairat (III)

El jugador atacant rep una passada des de darrera, el defensor ocupa una posició legal després que l'atacant ja ha deixat el terra i li deixa lloc perquè aterri.



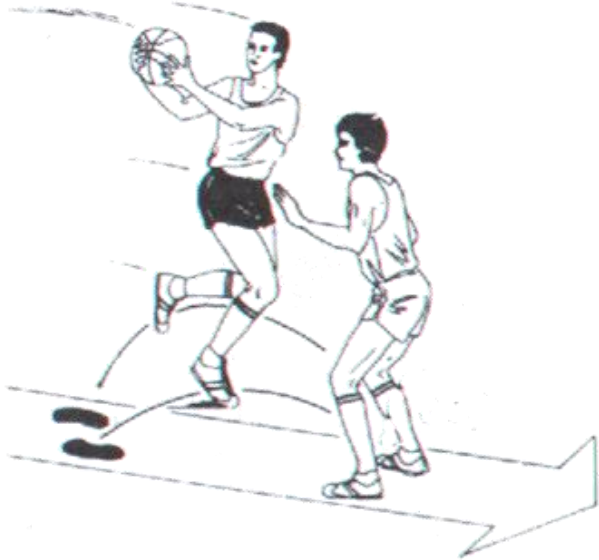
Si després d'aterrar, l'atacant amb la pilota no es pot aturar i es produeix un contacte el responsable és l'atacant



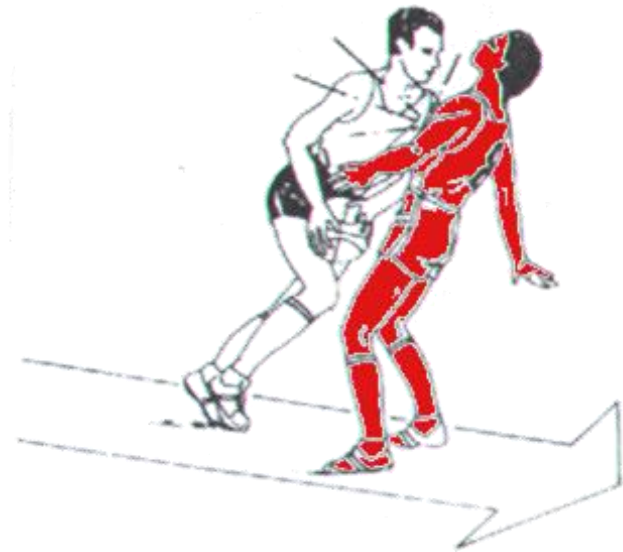
Responsabilitat del jugador atacant

Jugador enlairat (IV)

El jugador atacant rep una passada des de darrera, el defensor ocupa una posició legal després que l'atacant ja ha deixat el terra però NO li deixa lloc perquè aterri.



Si després d'aterrar, l'atacant amb la pilota no es pot aturar i es produeix un contacte el responsable és el defensor

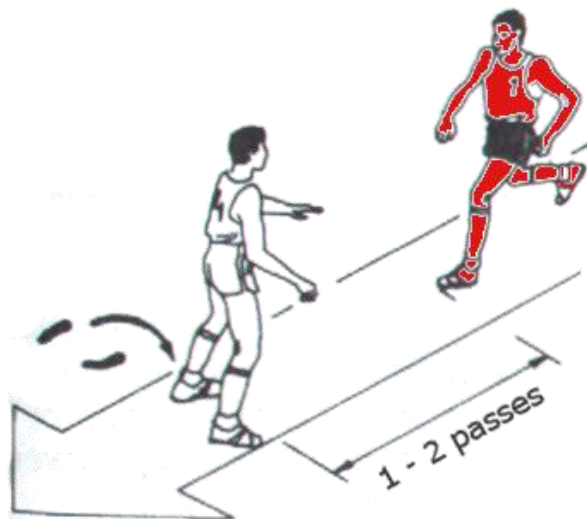


Responsabilitat del jugador defensor

Defensa d'un jugador que no controla la pilota

Un defensor pren una posició legal de defensa, permetent que un jugador sense control de la pilota pugui aturar-se o canviar de direcció.

Si hi ha contacte el responsable és el jugador atacant.



Responsabilitat del jugador atacant

Si després d'aterrar, l'atacant amb la pilota no es pot aturar i es produeix un contacte el responsable és el defensor



Responsabilitat del jugador defensor

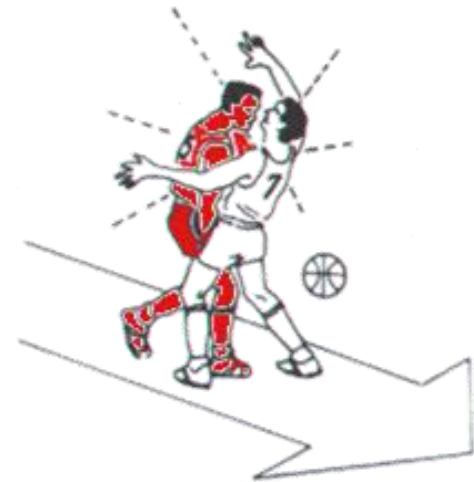
Defensa d'un jugador que controla la pilota (I)

Els jugadors amb la pilota han d'esperar que els marquin estretament, els defensors no estan obligats a deixar ni temps ni espai quan estableixin les posicions legals de defensa.

Un defensor pot establir una posició legal de defensa sobre un jugador que controla la pilota amb només una fracció de segon i amb la distància més curta possible.



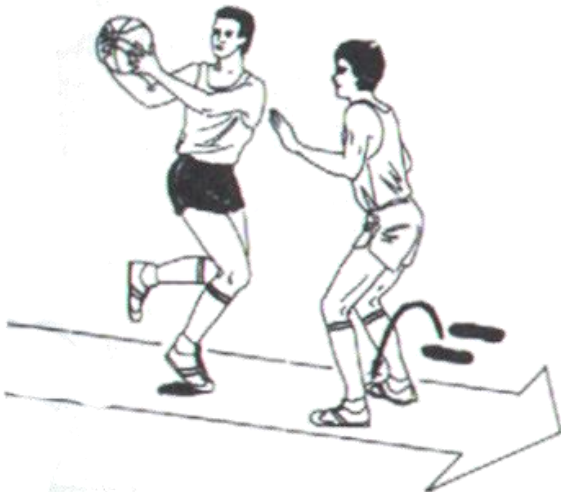
En cas de contacte el responsable és l'atacant



Responsabilitat del jugador atacant

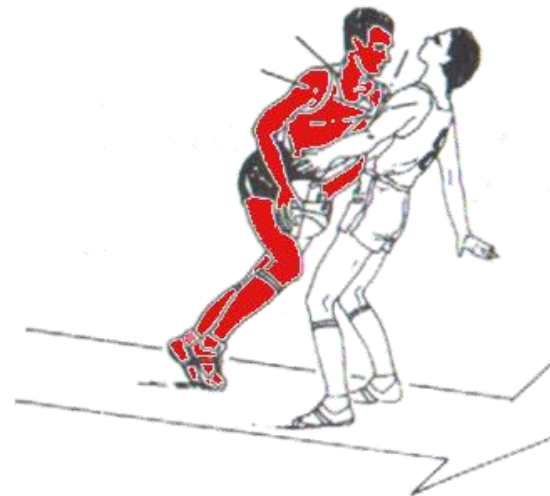
Defensa d'un jugador que controla la pilota (II)

Un atacant rep una passada des de darrera i el defensor estableix una posició legal



Si l'atacant no es pot aturar, NO és responsabilitat del defensor.

Si es produeix una falta és **falta de l'atacant**

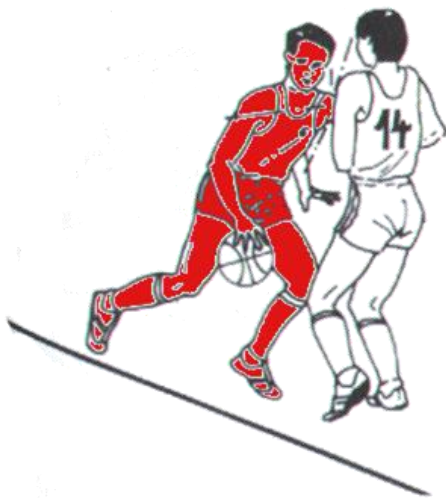


Responsabilitat del jugador atacant

Defensa d'un jugador que controla la pilota (III)

Si un driblador no té la possibilitat de passar sense produir un contacte entre:.

un adversari (que ha establert una posició legal de defensa) i la línia de demarcació



Responsabilitat del jugador atacant

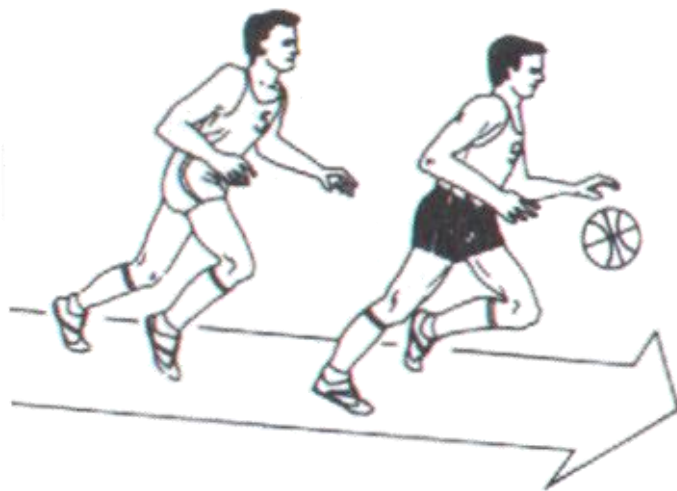
dos adversaris (que han establert una posició legal de defensa)



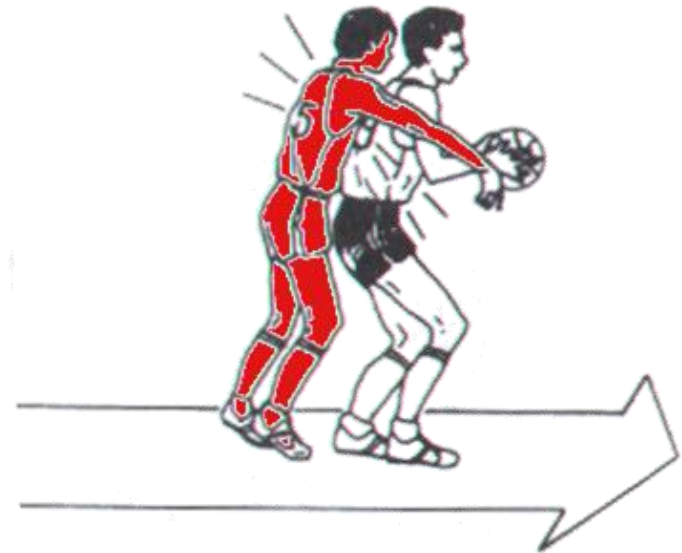
Responsabilitat del jugador atacant

Defensa d'un jugador que controla la pilota (IV)

Els defensors que corren darrera dels dribladors han de tenir en compte el temps i la distància per poder aturar-se o canviar de direcció si ho fa el driblador.



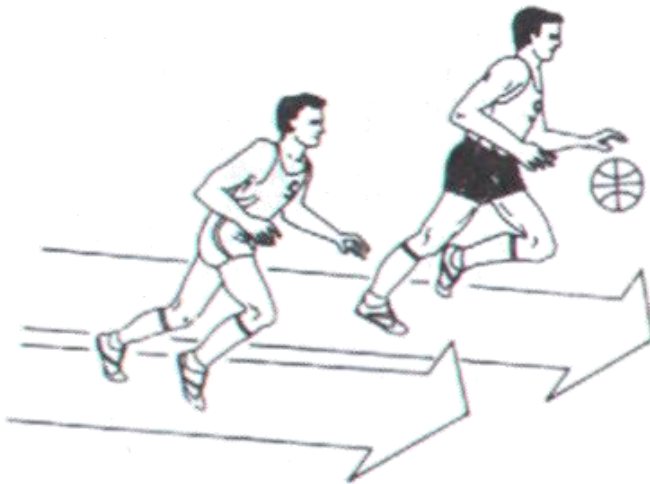
Si no és així i es produeix un contacte; el defensor és el responsable



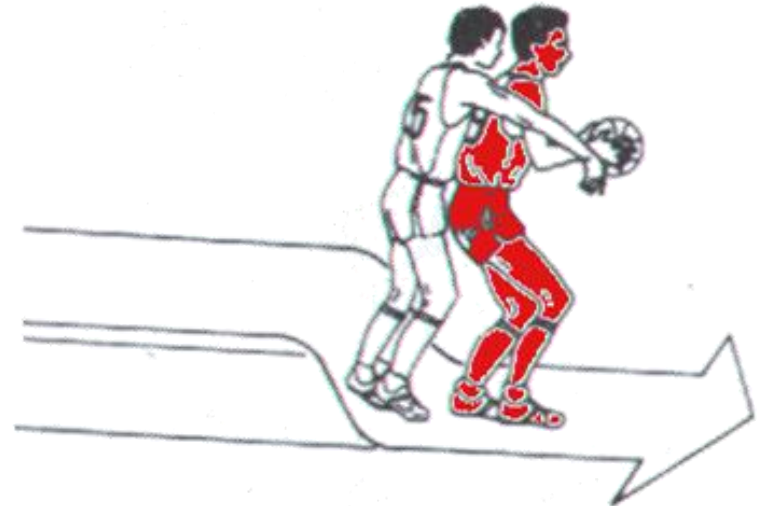
Responsabilitat del jugador defensor

Defensa d'un jugador que controla la pilota (V)

Si el defensor corre darrera però en paral·lel al driblador

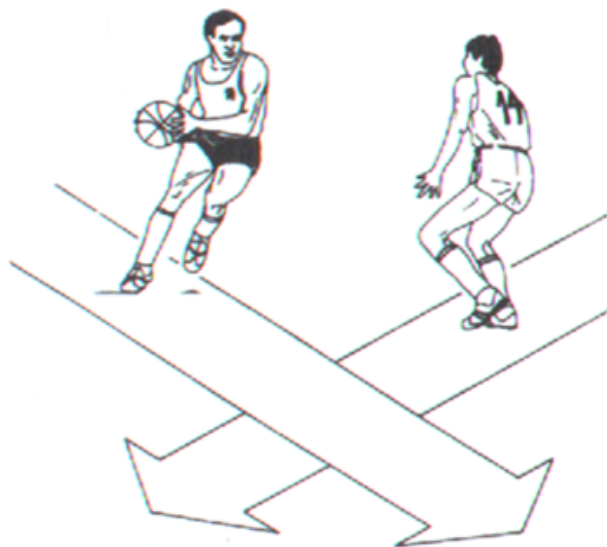


I el driblador canvia la trajectòria per intentar forçar una falta personal sense permetre temps ni distància, és responsabilitat del driblador



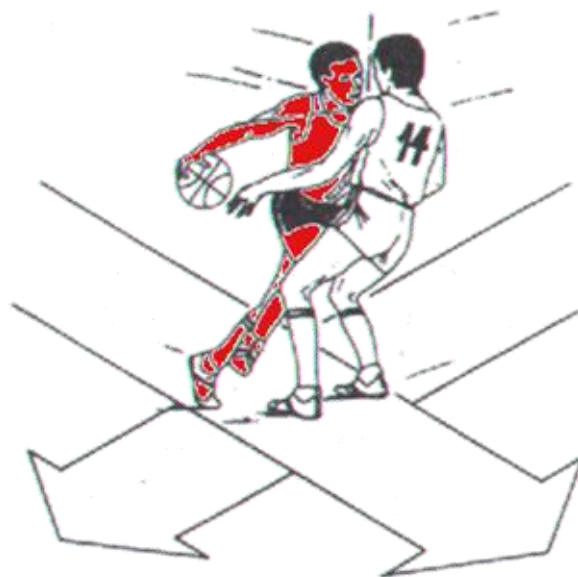
Responsabilitat del jugador atacant

Un defensor que ha establert una posició legal de defensa pot moure's lateralment o enrere. També ha d'arribar primer al lloc i el contacte ha de ser en el tors.



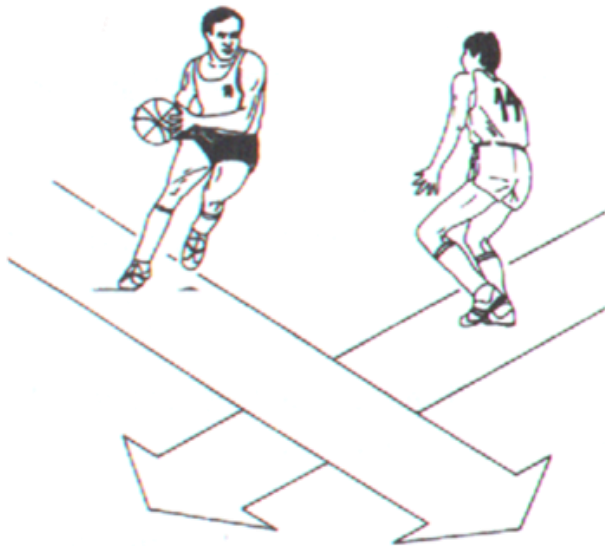
Tots tres elements han estat aplicats per la defensa:

Situació de càrrega

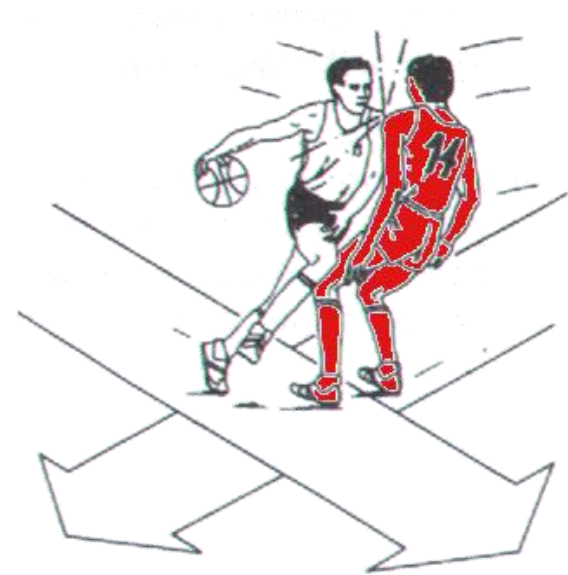


Responsabilitat del jugador atacant

El defensor ocupa una posició legal de defensa i es mou lateralment mantenint la posició legal.



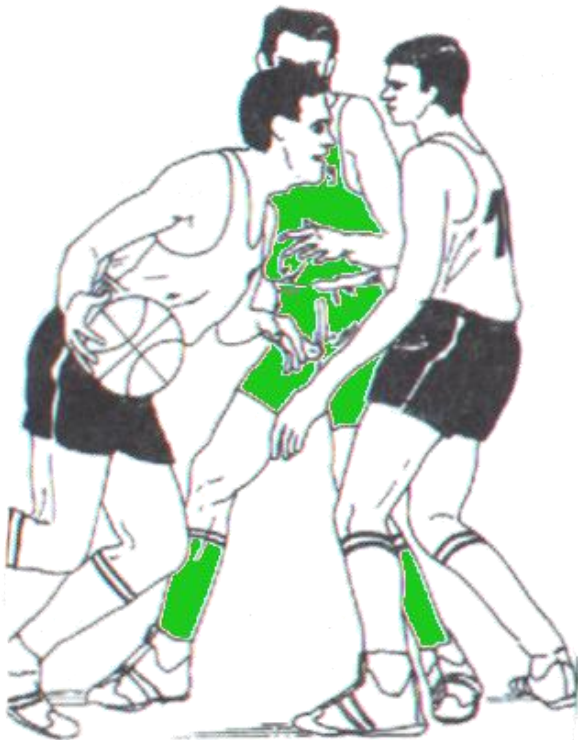
Però el defensor arriba després de l'atacant al lloc i el contacte no és en el tors.



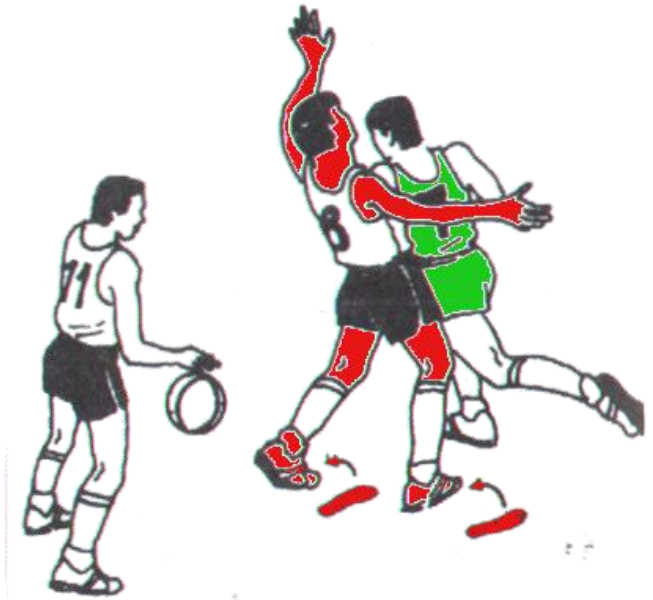
Responsabilitat del jugador defensor

Pantalla (I)

Es fa una pantalla legal-dins del camp de visió de l'adversari. El defensor ha d'evitar el contacte ja que el jugador a qui li fan la pantalla és el responsable d'aquest contacte



El jugador que fa la pantalla s'està movent:
no és legal, es tracta d'un bloqueig.



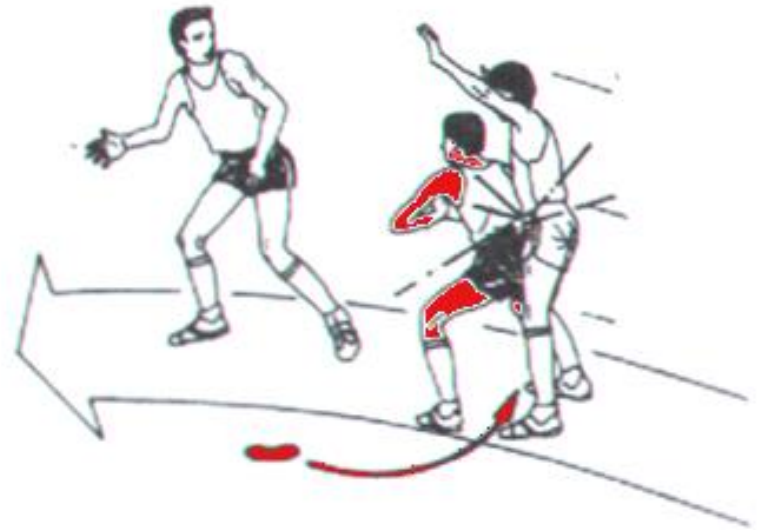
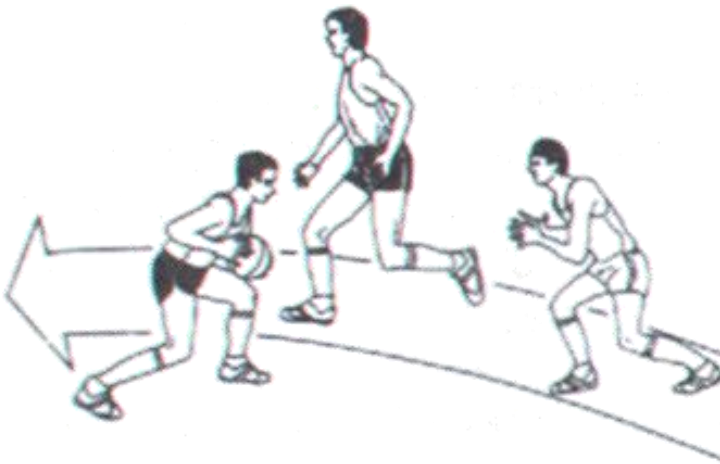
Responsabilitat del jugador atacant

Pantalla (II)

El jugador amb la pilota fa una pantalla per a un company. Ell és el responsable de qualsevol contacte i ha de permetre temps i distància al defensor.

Si el jugador que fa la pantalla no permet temps ni distància i es produeix un contacte:

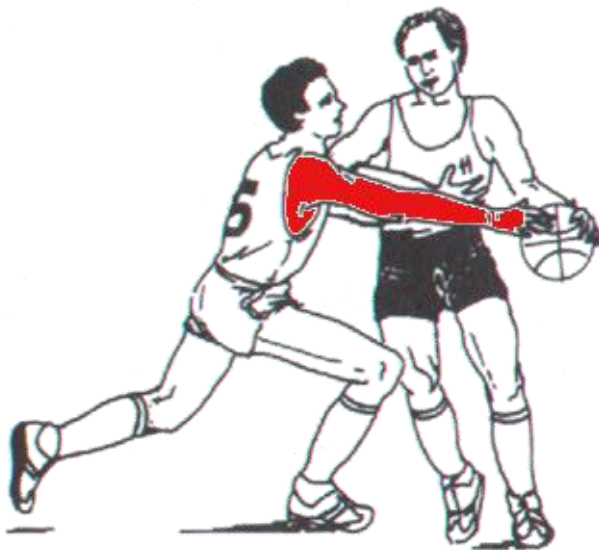
no és legal, es tracta d'un bloqueig.



Responsabilitat del jugador atacant

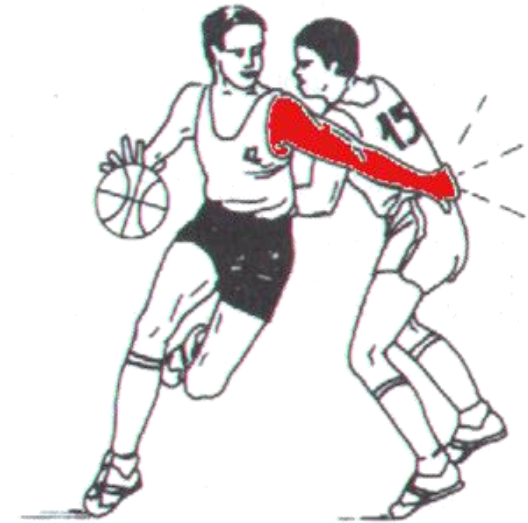
Ús il·legal de les mans (I)

El defensor estira els braços per robar la pilota, si es produeix un contacte, encara que s'hagi tocat la pilota el responsable del contacte és el jugador defensor.



Responsabilitat del jugador defensor

Si el driblador estira els braços per impedir que el defensor guanyi un avantatge, el responsable del contacte és el jugador atacant.



Responsabilitat del jugador atacant

Ús il·legal de les mans (II)

Si es produeix un contacte abans que la pilota deixi les mans d'un llançador quan un jugador intenta un tap, aquest contacte pot afectar la precisió del llançament i es considerarà falta del defensor.



Responsabilitat del jugador defensor

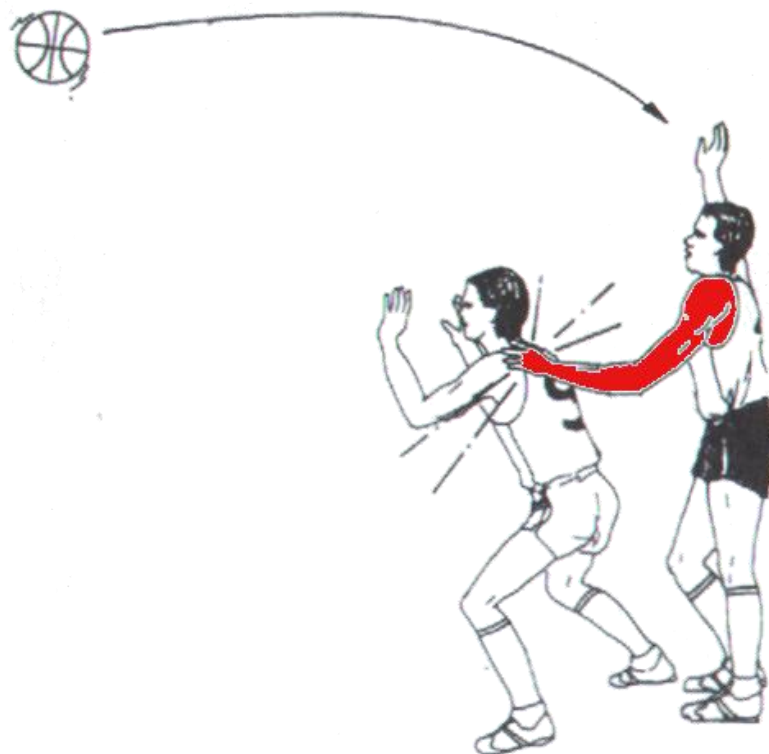
Si té lloc un lleuger cop en la mà del llançador per part d'un jugador que intenta un tap després que la pilota hagi deixat la mà del llançador, no es considerarà falta



Jugada legal

Ús il·legal de les mans (III)

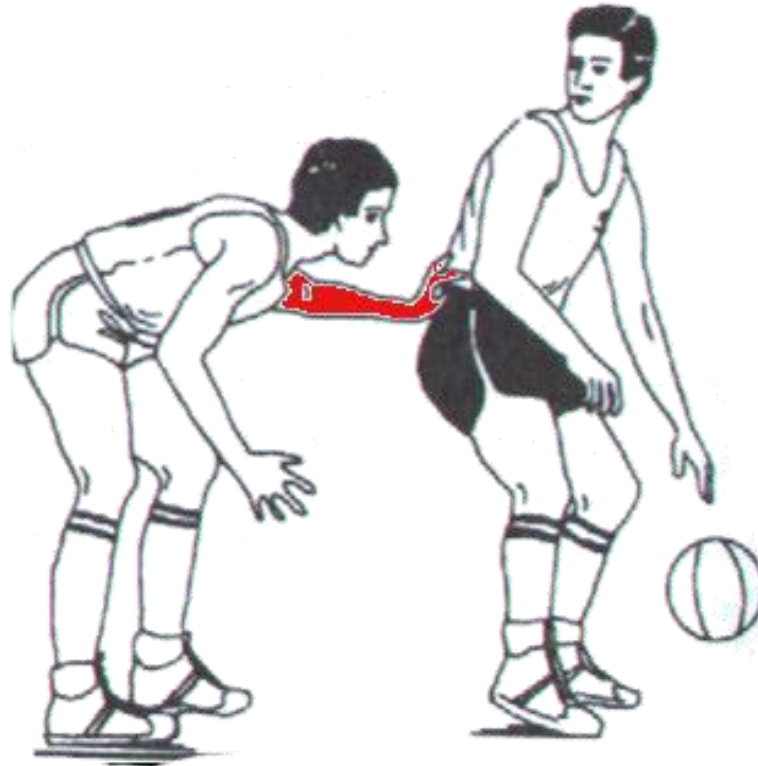
Un pivot rep una passada bombada i per desfer-se del defensor li fa una empenta- l'atacant guanya un avantatge injust.



**Responsabilitat del jugador
atacant**

Ús il·legal de les mans (IV)

No és necessari tocar amb la mà quan s'està marcant un driblador. Els àrbitres poden impedir això mitjançant una advertència però si l'acció impedeix el moviment es sancionarà falta al defensor.



**Responsabilitat del jugador
defensor**

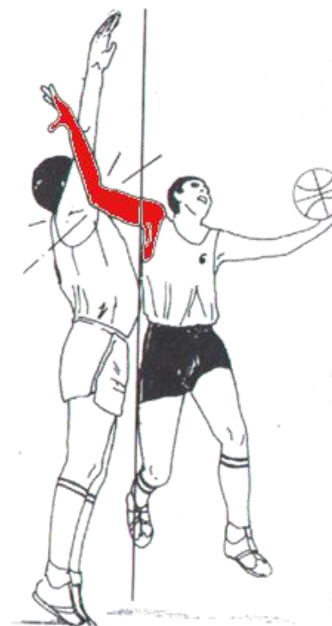
Ús il·legal de les mans (V)

El jugador que està llançant estira els braços per protegir la pilota i impedir un tap. Si els avantbraços dels dos jugadors contacten accidentalment no es sancionarà falta.



Jugada legal

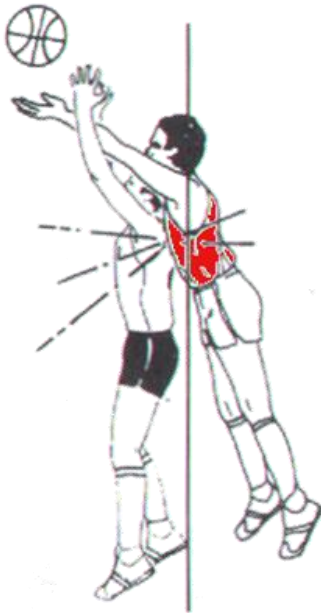
El llançador enlairat estira els braços, provoca un contacte amb el defensor (que defensava legalment) i perd l'equilibri. El responsable del contacte serà el jugador atacant.



Responsabilitat del jugador atacant

Defensa per l'esquena

El pivot rep una passada.
L'adversari intenta assegurar la pilota i contacta amb ell per darrera.
El defensor és el responsable del contacte



Responsabilitat del jugador atacant

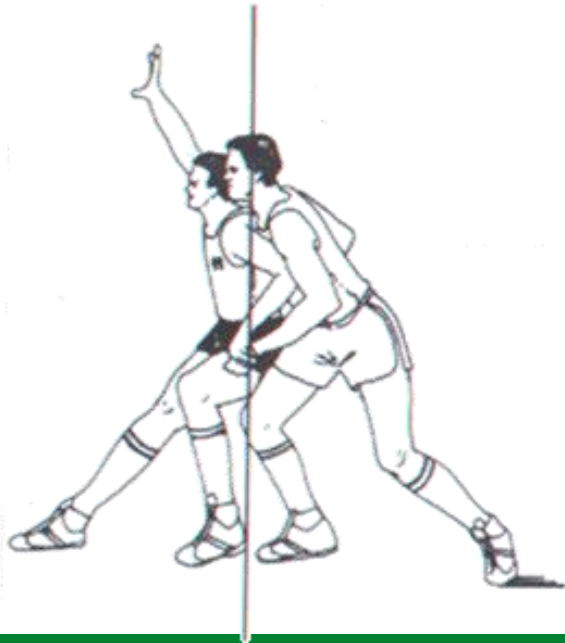
El defensor s'estira per agafar la pilota des de darrera però no hi ha contacte.



Jugada legal

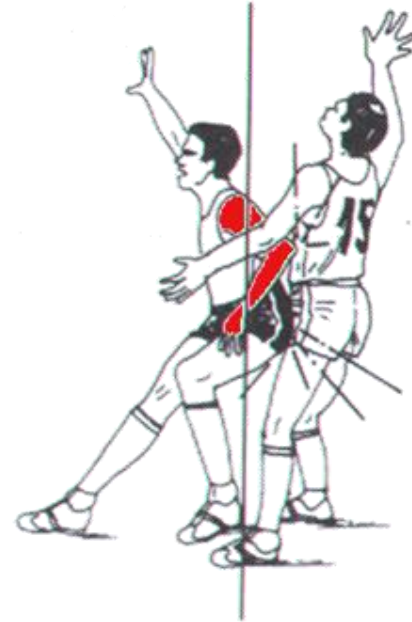
Joc de Pivot

El defensor i l'atacant estan lluitant per la posició, cos contra cos amb igualtat de forces. Els dos jugadors accepten això.



Jugada legal

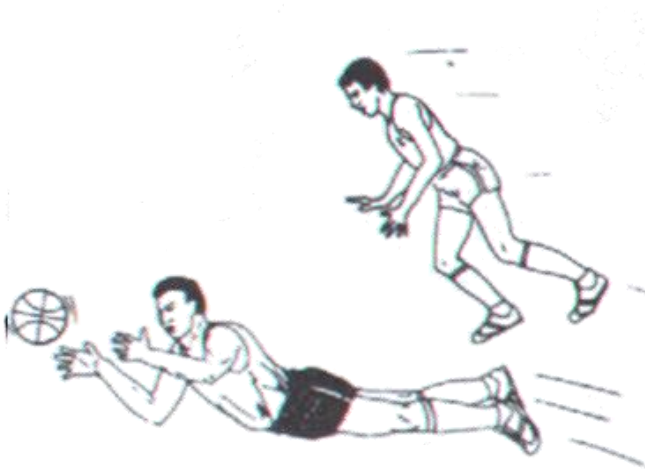
L'atacant usa el seu colze per empènyer al defensor. No hi ha igualtat de forces, fet que posa al defensor en un desavantatge, a més el defensor no accepta el contacte.



Responsabilitat del jugador atacant

Lluita per la pilota – Pilota lliure

Una pilota lliure rodola pel terra i els dos adversaris intenten fer-se amb el control



Jugada legal

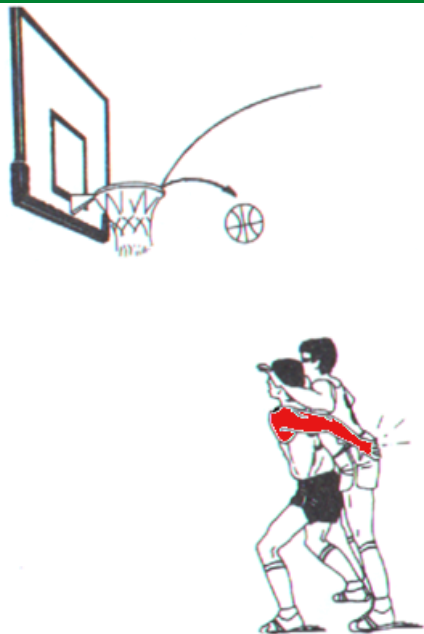
El jugador amb pantalons negres està en posició més favorable i el seu adversari s'estira a sobre d'ell en un últim intent de fer-se amb el control. Es sancionarà falta del jugador amb pantaló blanc.



Responsabilitat del jugador amb pantaló blanc

Lluita per la pilota – Rebot (I)

Un defensor agafa a un adversari mentre el bloqueja, especialment si la pilota bota cap a ell. Encara que tingui la posició guanyada es sancionarà com a falta del defensor.



Responsabilitat del defensor

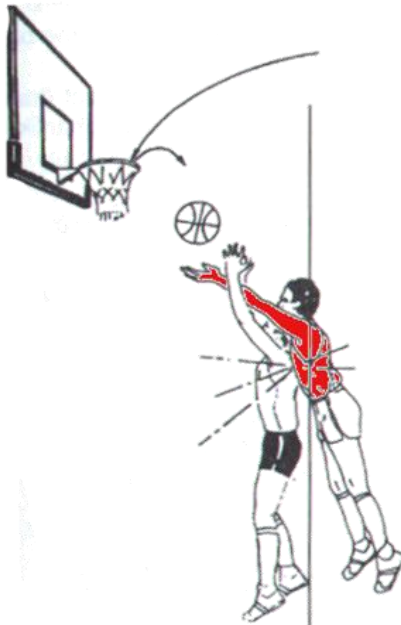
L'atacant fa una empenta al defensor, bloquejant-lo per guanyar la posició per al rebot.



Responsabilitat del jugador atacant

Lluita per la pilota – Rebot (II)

Un jugador intenta agafar un rebot des de darrera del contrari i es produeix un contacte. Es sancionarà falta del jugador que salta des del darrera.



Responsabilitat del jugador que salta des del darrera

Un jugador salta des del darrera del contrari, i agafa la pilota per sobre del rival saltant més que ell, sense provocar cap contacte.



Jugada legal

Faltes antiesportives (I)

Una falta antiesportiva s'ha d'interpretar de la mateixa forma durant tot el partit.

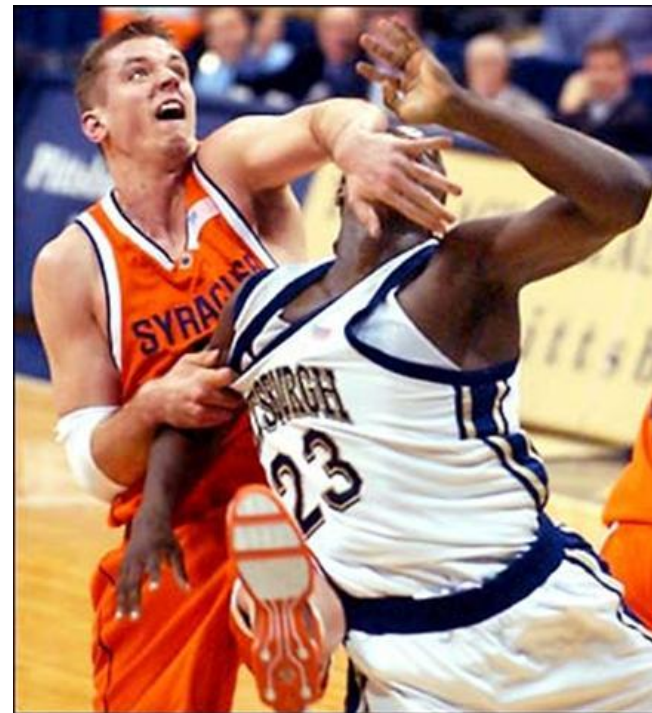


L'àrbitre ha de jutjar només l'acció.

Faltes antiesportives (II)

S'han d'aplicar els següents principis:

- 1) Si un jugador comet una falta mentre fa un esforç legítim per jugar la pilota: NO ÉS UNA FALTA ANTIESPORTIVA**
- 2) Si, en l'esforç per jugar la pilota, el jugador causa un contacte excessiu: FALTA ANTIESPORTIVA**
- 3) Retenir, colpejar o empènyer un jugador que és llunys de la pilota, GENERALMENT FALTA ANTIESPORTIVA**
- 4) Moure's perillosament per sota d'un jugador que està enlairat produint un contacte GENERALMENT FALTA ANTIESPORTIVA**



Un jugador que comet dues faltes antiesportives ha de ser:
DESQUALIFICAT

(Caldrà redactar un informe i retirar la seva llicència)

Faltes antiesportives (III)

Empènyer per darrera a un adversari que està llançant a cistella



Agafar per darrera a un adversari que té possibilitat de fer bàsquet



Agafar a un adversari per impedir que es dirigeixi a la cistella



Són exemples de Faltes Antiesportives

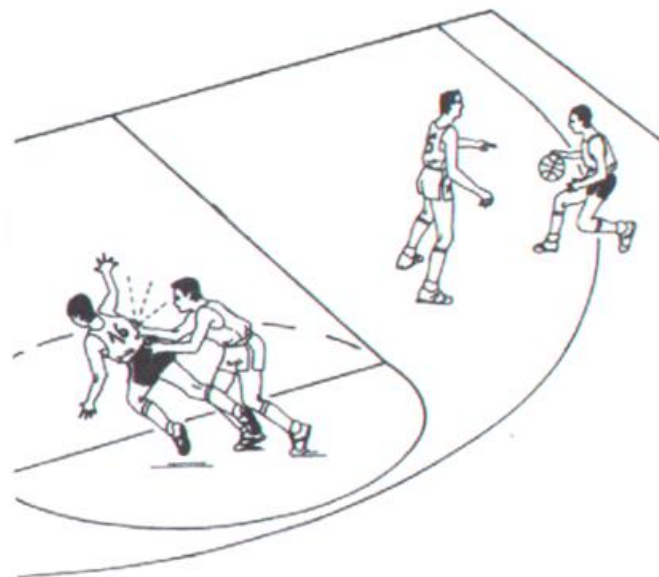
Faltes antiesportives (IV)

Un “*boxing-in rude*” que produeix un contacte en moure’s perillosament per sota d’un jugador enlairat



Falta Antiesportiva

Empènyer a un adversari que està lluny de la pilota



Falta Antiesportiva

Faltes antiesportives (V)

Si durant els **dos últims minuts del partit**, en un servei l'equip defensor provoca un contacte il·legal mentre **el jugador que treu té la pilota a les mans**, s'ha de considerar com a antiesportiu



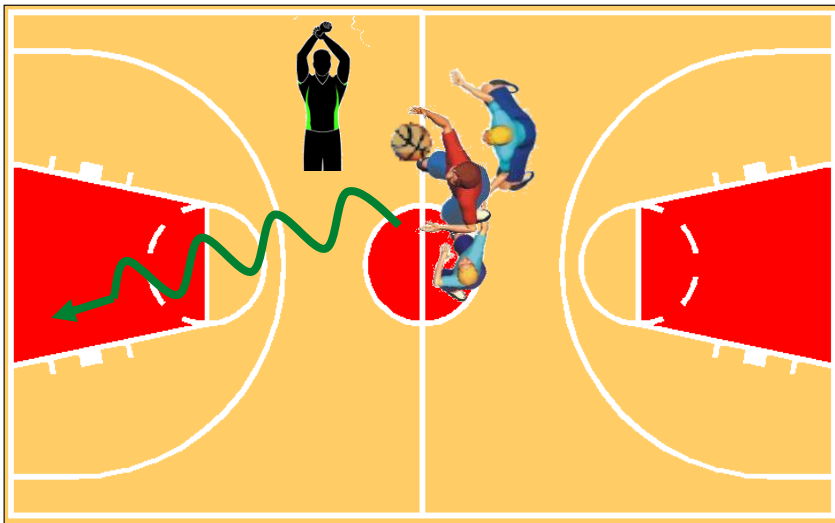
2. L'Àrbitre sanciona una falta mentre el jugador que fa el servei té la pilota a les mans

1. Un jugador de l'equip blanc té la pilota per realitzar un servei de banda

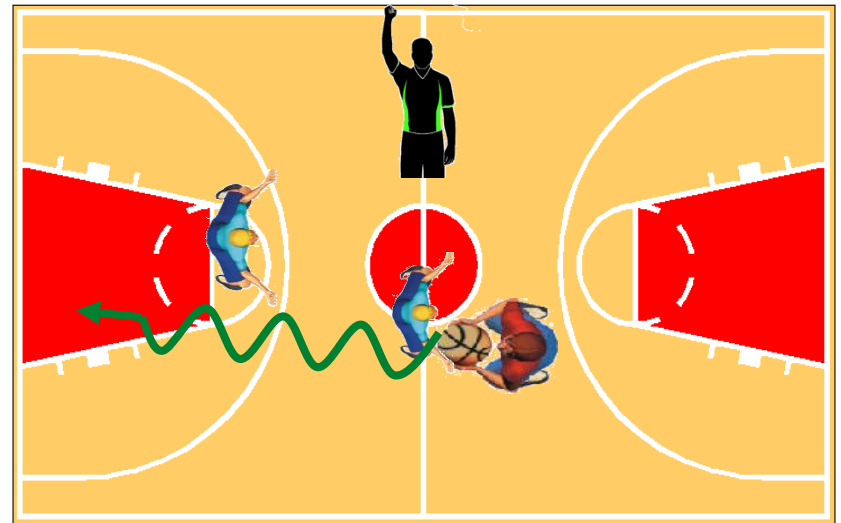
Falta Antiesportiva

Faltes antiesportives (VI)

Si un jugador defensiu contacta amb un adversari **per darrere o lateralment** en un intent d'aturar un contraatac, i no hi ha **cap adversari entre el jugador atacant i la cistella de l'adversari**, llavors es considerarà que aquest contacte és antiesportiu.



Falta Antiesportiva

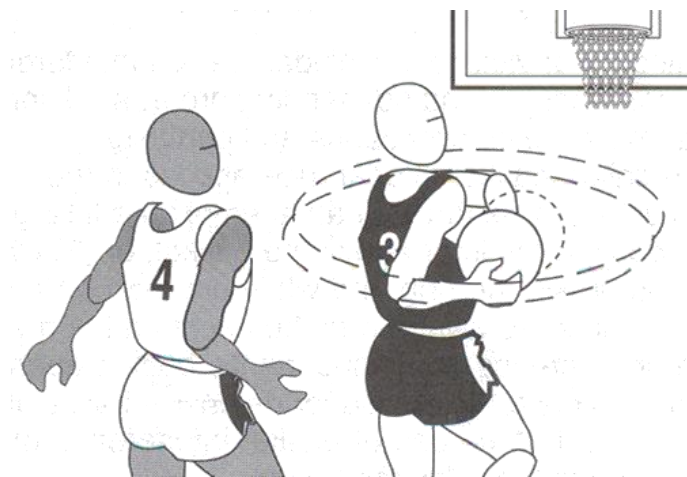


Falta Personal "Normal"

Faltes antiesportives (VII)

Els Àrbitres no permetran que els jugadors balancegin excessivament els colzes, ja que aquestes accions contribueixen a endurir el joc i poden arribar a causar lesions als rivals.

Un jugador balanceja els colzes per intimidar a l'adversari, sense causar contacte



Falta Tècnica

Un jugador balanceja els colzes arribant a contactar amb el rival



Falta Antiesportiva

Faltes desqualificants

Una falta desqualificant és qualsevol acció antiesportiva flagrant comesa per un jugador o pels membres de la banqueta de l'equip.

Si un jugador colpeja un adversari desentenent-se del joc



Falta Desqualificant

Agredir o insultar greument a altres participants



Falta Desqualificant

Una falta tècnica és una falta de jugador que no implica contacte, de caràcter de conducta, que inclou però no es limita a:



- Mostrar-se indiferent als advertiments dels àrbitres.
- Tocar irrespectuosament els àrbitres, comissari, oficials de taula o membres de la banqueta d'equip.
- Dirigir-se irrespectuosament als àrbitres, comissari, auxiliars de taula o jugadors.
- Usar un llenguatge o realitzar gestos susceptibles d'ofendre o d'incitar els espectadors.
- Molestar un adversari o impedir-li la visió del joc movent les mans davant dels seus ulls.
- Moviment excessiu dels colzes.
- Retardar el joc deliberadament tocant la pilota després que aquesta travessi la cistella o també per evitar que un servei es realitzi amb rapidesa.
- Deixar-se caure per simular una falta.
- Agafar-se de l'anella de manera que suporti tot el pes del jugador, a menys que l'agafi momentàniament després d'una esmaixada o que, a judici de l'àrbitre, intenti evitar lesionar-se o lesionar a un altre jugador.
- Quan un jugador defensor realitzi una interposició durant l'últim o únic tir lliure. Es concedirà 1 punt per l'equip atacant, i seguidament es sancionarà amb una falta tècnica al jugador defensor.

Faltes tècniques (II)

Manca de respecte cap a l'àrbitre



Falta Tècnica

Mostrar desacord públicament



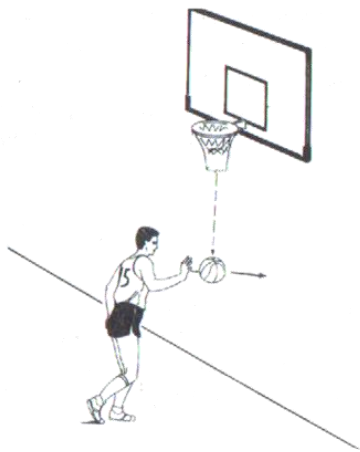
Falta Tècnica

Els àrbitres poden impedir les faltes tècniques mitjançant l'advertiment quan es tracta d'infraccions menors PERÒ la propera vegada- S'HA DE SANCIONAR.

No són necessaris els advertiments per a les accions antiesportives o que causen avantatges injustos

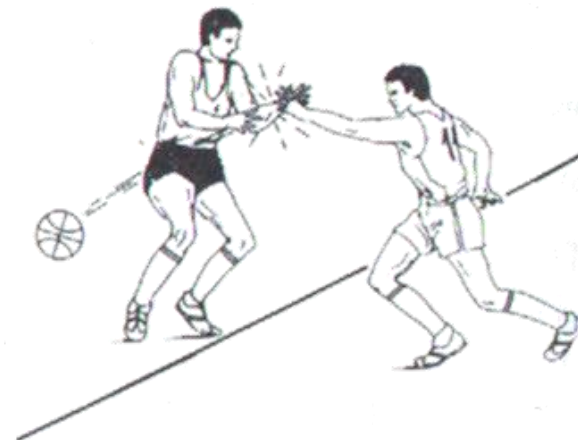
Faltes tècniques (III)

El jugador demora el joc llançant la pilota fora o posant-la al terra després d'una cistella.
La primera vegada s'advertirà al jugador i al seu entrenador. La segona vegada es sancionarà F.T.



Falta Tècnica

El jugador demora el joc agafant la pilota de les mans d'un jugador que efectua un servei de banda.



Falta Tècnica

Els avisos realitzats a un jugador d'un equip són extensius a tots els membres del seu equip.

Faltes tècniques (IV)

Un jugador fa una esmaixada i es penja momentàniament de l'anella



Jugada legal

Si un jugador es penja de l'anella repenjant tot el pes del seu cos de l'anella



Falta Tècnica

Si un jugador es penja de l'anella repenjant tot el pes del seu cos de l'anella, per evitar una lesió d'un contrari o d'ell mateix



Jugada legal

L'entrenador és el responsable de la conducta dels membres de la banqueta.



Falta Tècnica

L'entrenador no ha d'incitar als espectadors ni pot mostrar el seu desacord amb la decisió de l'àrbitre públicament.



Falta Tècnica

Faltes tècniques – Banqueta (II)

Els membres de l'equip NO HAN d'incitar als espectadors



Falta Tècnica

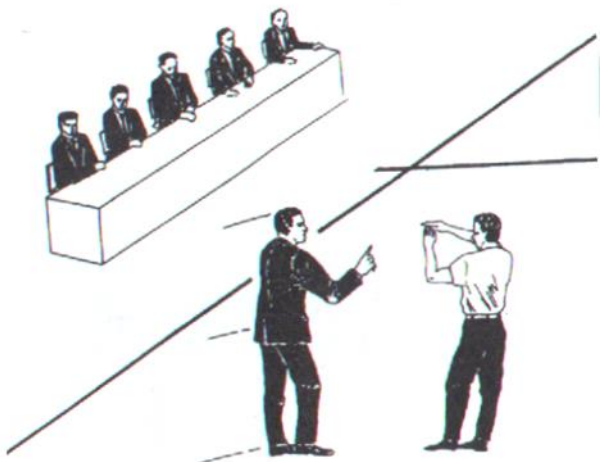
L'entrenador s'ha d'adreçar a la taula d'una manera esportiva.
Si es descortès o agressiu



Falta Tècnica

Faltes tècniques – Banqueta (III)

L'entrenador entra a la pista per
mostrar el seu desacord amb
l'àrbitre



Falta Tècnica
(o desqualificant)

Amb permís de l'àrbitre
l'entrenador o els seguidors
entren a la pista per atendre un
jugador lesionat



Jugada legal

En el cas del metge, no necessita autorització
per entrar a pista si ho creu convenient.

Faltes tècniques – Banqueta (IV)

L'entrenador o l'ajudant no poden **mai** dirigir-se a la taula mentre el rellotge està en funcionament; **excepte** per demanar un temps mort.



Falta Tècnica

Quan el rellotge està aturat
L'entrenador o l'ajudant **poden** dirigir-se a la taula per buscar informació sobre- puntuació, temps, nombre de faltes, errors rectificables però respectuosament i sense interferir en el **progrés del joc**



Jugada legal

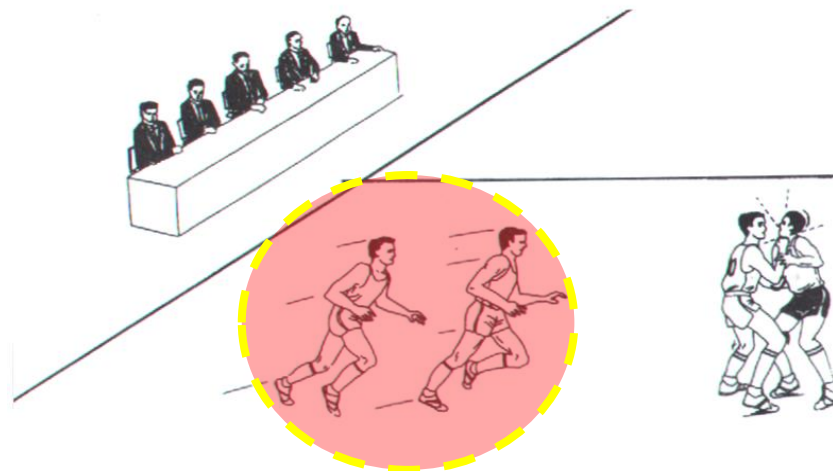
Faltes tècniques – Baralles

L'entrenador i el seu ajudant són els únics que poden entrar en la pista en cas d'una baralla, però només per ajudar a restaurar la pau.

Si els substituïts o qualsevol altre membre de la banqueta entren en la pista durant una baralla per qualsevol motiu :

Si els substituïts o qualsevol altre membre de la banqueta entren en la pista durant una baralla per qualsevol motiu :

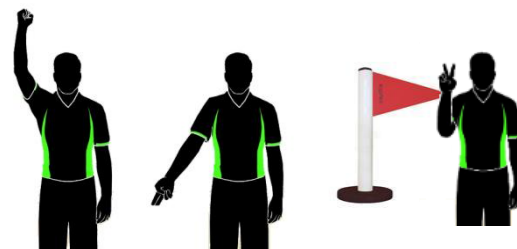
Seràn desqualificats (tipus F). Es concedirà 1 tir lliure més possessió de la pilota, no importa el nombre de persones que estiguin implicades. Una sola Falta Tècnica tipus B a l'entrenador.



Falta Desqualificant

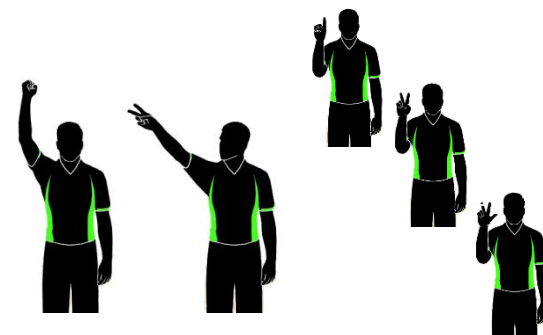
Faltes personals: Sancions (I)

Banda/Fons (excepte si l'equip infractor està en penalització de faltes d'equip. Aleshores 2 tirs lliures).

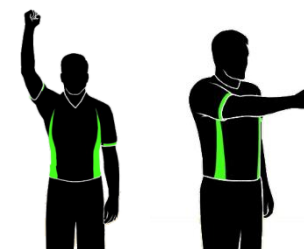


Si el jugador que rep la falta està en acció de tir:

- Si la cistella entra: Vàlida + 1 tir lliure.
- Si la cistella no entra: 2 o 3 tirs lliures.



Si la falta la comet un equip amb control de la pilota, mai es concediran punts o tirs lliures.



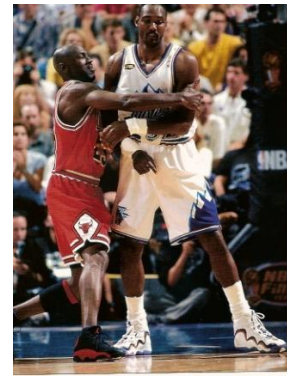
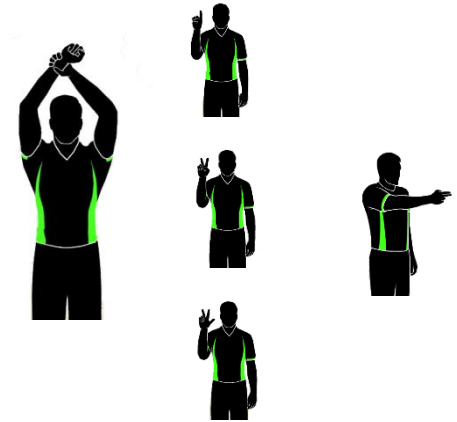
Faltes antiesportives: Sancions (II)



2 tirs lliures + Banda.

Si el jugador que rep la falta està en acció de tir:

- Si la cistella entra: Vàlida + 1 tir lliure + banda.
- Si la cistella no entra: 2 o 3 tirs lliures + banda.

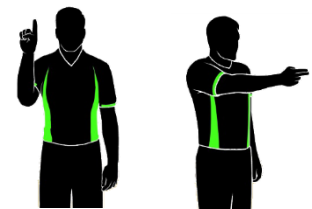


Un jugador que comet 2 faltes antiesportives, serà desqualificat. Caldrà fer informe i retirar la seva llicència federativa.

1 tir lliure + Banda.

Si la falta tècnica la comet un jugador se li anota al jugador i compta per les faltes d'equip.

Si la falta tècnica la comet l'entrenador (tipus C), o un substitut o acompanyant (tipus B), se li anota a l'entrenador i no comptarà per les faltes d'equip.



Un jugador que comet 2 faltes tècniques, o un entrenador que comet dues faltes tècniques tipus C o 3 tipus B o d'altres combinacions de 3, serà desqualificat. Caldrà fer informe i retirar la seva llicència federativa.

Falta tècnica durant un interval de joc



La conducta dels jugadors i seguidors de l'equip ha de ser esportiva durant tot el partit, inclosos els intervals de joc.

Són intervals de joc:

Els 20 minuts abans de l'inici del partit.

Els espais de temps entre períodes

La sanció és d'un tir lliure i banda (per iniciar aquell període no s'utilitzarà l'alternança), excepte a l'inici del partit on serà d'un tir lliure i salt entre dos.

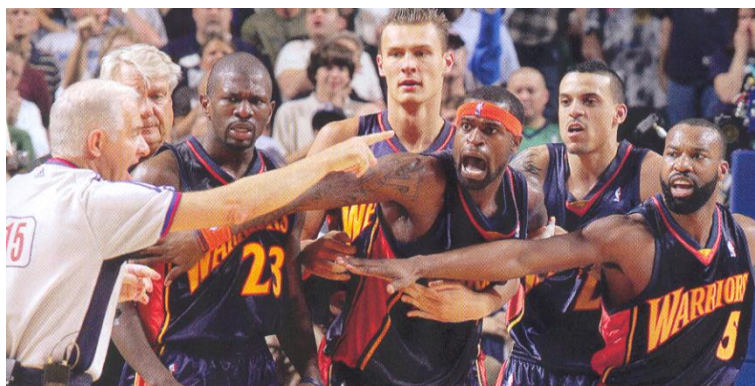
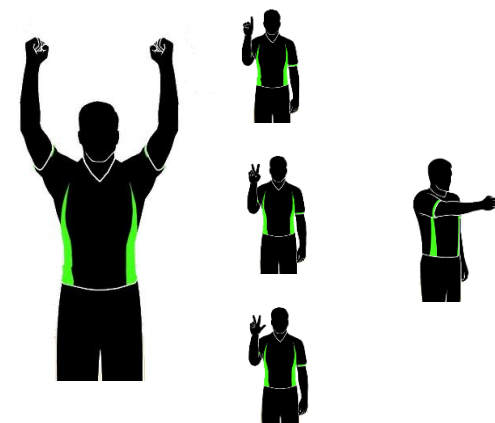
Durant un interval de joc tots els jugadors en disposició de jugar seran considerats com a jugadors (no com a substituïts).

Faltes desqualificants: Sancions

2 tirs lliures + Banda.

Si el jugador que rep la falta està en acció de tir:

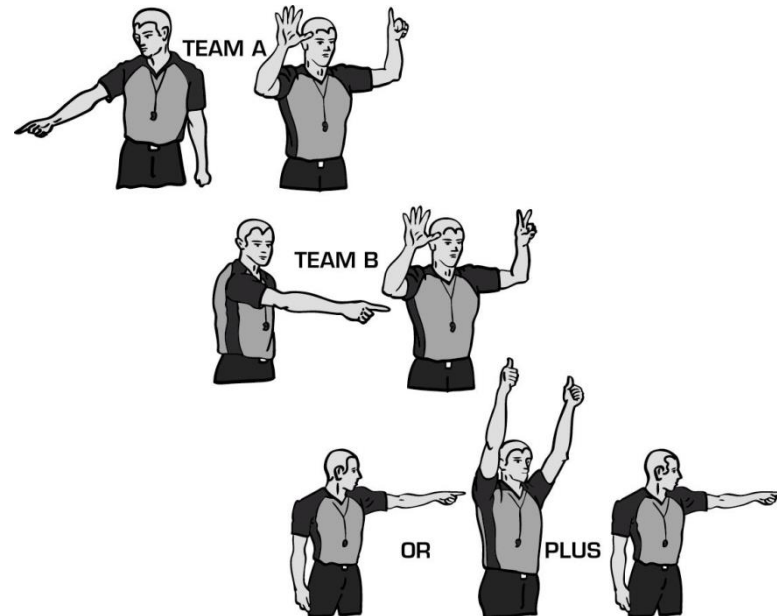
- Si la cistella entra: Vàlida + 1 tir lliure + banda.
- Si la cistella no entra: 2 o 3 tirs lliures + banda.



En tots els casos de faltes desqualificants caldrà realitzar informe

Faltes dobles: Sancions

És aquella jugada en la qual dos adversaris es fan falta l'un a l'altre aproximadament al mateix temps

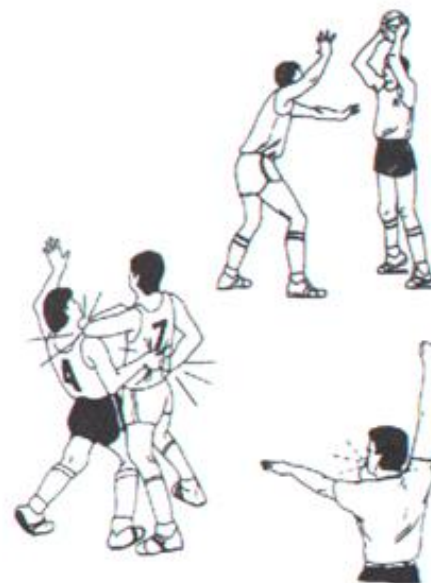


Faltes dobles: Sancions (I)

Si un jugador amb la pilota està implicat en una doble falta

o

Si un equip té el control de la pilota

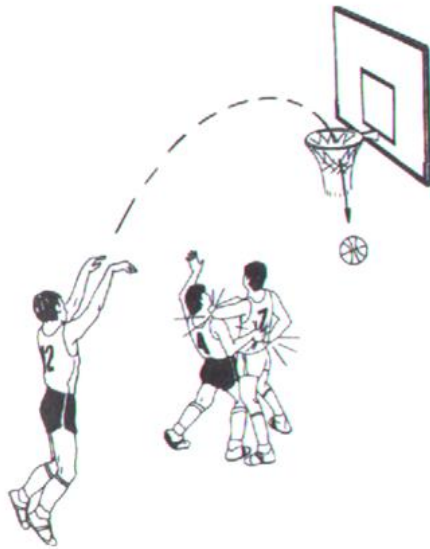


S'anotaran les faltes i es reprendrà el joc amb un servei efectuat des del lloc més proper a la infracció per a l'equip que tenia el control de la pilota quan s'ha produït la falta

Faltes dobles: Sancions (II)

Si la pilota és enlaire perquè s'ha produït un llançament quan la falta doble té lloc, i:

La pilota entra



La cistella serà vàlida.
Pilota de fons per l'equip que
ha rebut la cistella.

La pilota no entra; cap equip té el
control de la pilota



Situació de salt entre dos
(possessió alterna)

Quan es sanciona més d'una falta en un mateix període de joc, cal seguir el següent procediment:

1r Ordenar cronològicament les faltes

2n Compensar les penalitzacions iguals

3r Administrar les sancions per ordre perdent-se les bandes que queden entre sancions

4t Si no quedés res més per administrar, cal procedir igual que a la falta doble.



Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

**Continguts dels Cursos de Regles
de Joc**

Tema 11

Error Rectificable



Els àrbitres poden rectificar un error si, per distracció, una regla no ha estat aplicada com a resultat solament de les següents situacions:

- **Concedir un o diversos llançaments lliures no merescuts.**
- **No concedir un llançaments lliures merescuts.**
- **Concedir o anul·lar punts per error.**
- **Permetre a un jugador, a qui no correspon, d'intentar uns llançaments lliures.**

Els errors rectificables no poden ser corregits un cop l'àrbitre hagi signat l'acta del partit.

Tot error u omissió d'enregistrament per part de l'anotador i que impliqui el resultat, el nombre de faltes o el nombre de temps morts poden ser corregits en qualsevol moment pels àrbitres abans de la signatura de l'acta del partit per l'àrbitre principal.

Error rectificable: definició (II)

Quan pot ser corregit un error rectificable?

Durant una fase de pilota morta es produeix una errada rectificable



Pilota morta

Es posa la pilota a disposició del jugador que realitza el servei



Pilota viva

El rellotge de partit es posa en marxa



Pilota viva

L'àrbitre fa sonar el seu xiulet (la pilota queda morta)

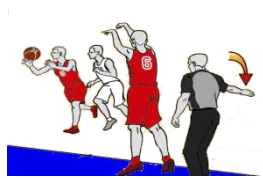


Pilota morta

Es posa la pilota a disposició del jugador que realitza el servei



Pilota viva



L'error és rectificable

L'error deixa de ser rectificable

Error rectificable: definició (III)



Un àrbitre pot aturar el joc tan bon punt descobreixi un error rectificable, a condició que això no posi un dels equips en situació de desavantatge.

Seran vàlides les faltes comeses, els punts aconseguits, el temps transcorregut i tota altra activitat addicional que pugui haver ocorregut després de l'error i abans del seu descobriment.

Després de corregir l'error, i si aquest Reglament no indica el contrari, es reprendrà el joc des del punt on s'ha aturat per corregir l'error.

Un cop s'hagi detectat un error que es pot corregir:

- Si el jugador involucrat en la correcció de l'error es troba a la banqueta ha de tornar a entrar a la pista.**
- Si el jugador ha estat substituït per lesió, perquè ha comès la seva cinquena falta o perquè ha estat desqualificat, el seu substitut haurà de participar en la correcció de l'error.**

Concedir tirs lliures no merescuts

Es cancel·laran els tirs lliures llançats com a resultat d'un error i el partit es reprendrà de la següent manera:

- Si el rellotge del partit no s'ha engegat, es concedirà un servei des de la línia de banda a l'alçada de la prolongació de la línia de tirs lliures a l'equip al que se li han cancel·lat els tirs lliures.
- Si el rellotge del partit s'ha engegat després de l'error i:
 - L'equip amb control de la pilota (o amb dret a aquest) en el moment de descobrir-se l'error és el mateix que tenia el control de la pilota en produir-se l'error, o cap equip té el control de la pilota en descobrir l'error, ***es concedirà la pilota a l'equip que tenia el dret a la possessió de la pilota en produir-se l'error.***
 - Si el rellotge del partit s'ha engegat i en descobrir-se l'error l'equip que controla la pilota (o té dret a aquesta) és l'equip contrari al que tenia el control de la pilota quan s'ha produït l'error, ***es produeix una situació de salt.***
 - Si el rellotge del partit s'ha engegat i en descobrir-se l'error s'han concedit un o diversos tirs lliures com a resultat d'una falta, ***s'administraran els tirs lliures i es concedirà un servei a l'equip que controlava la pilota en produir-se l'error.***

No concedir un o diversos tirs lliures als qui en tenien dret

Si la possessió de la pilota no ha canviat des que s'ha comès l'error, el joc es reprendrà després de la correcció de l'error com després d'un tir lliure normal.

Si el mateix equip aconsegueix una cistella després que se li ha concedit per error un servei, s'ignorarà l'error.

Permetre al jugador equivocat llançar un tir lliure

Es cancel·laran els tirs lliures, així com la possessió de la pilota si forma part de la penalització.

Es concedirà la pilota als adversaris perquè efectuïn un servei a l'alçada de la prolongació de la línia de tirs lliures, excepte si s'han d'aplicar penalitzacions per altres infraccions.

QUAN ES DESCOBREIX L'ERROR

Pilota morta.
Es produeix l'error

La pilota passa a
estar viva

el rellotge
s'engega

...continua engegat

La pilota passa a
estar morta

La pilota torna a estar
viva

**L'error
es
pot
rectificar**

**L'error ja NO es
pot rectificar**

Exemple 1

Durant la 3a. Falta d'equip, els
àrbitres concedeixen 2 tirs
lliures en lloc de la banda que
corresponia

L'últim tir lliure és reeixit. La
pilota es posa a disposició
del jugador que treu de fons.

Un jugador de pista toca
legalment la pilota

Els jugadors juguen amb la
pilota

Es sanciona falta amb els tirs
lliures.

La pilota es posa a disposició
del tirador

QUAN ES DESCOBREIX L'ERROR

Pilota morta.
Es produeix l'error

La pilota passa a
estar viva

el rellotge
s'engega

...continua engegat

La pilota passa a
estar morta

La pilota torna a estar
viva

**L'error
es
pot
rectificar**

**L'error ja NO es
pot rectificar**

Exemple 2

Un jugador equivocat tira per error els tirs lliures

L'últim tir lliure és reeixit.
La pilota es posa a
disposició del jugador
que treu de fons.

Es falla l'últim tir lliure. La
pilota rebota a la cistella.

Un jugador de pista toca
legalment la pilota

La pilota és tocada per
un jugador durant el rebot

Els jugadors juguen amb la pilota

La pilota surt fora de banda. Es sanciona una
violació o una falta

La pilota es posa a disposició del tirador

QUAN ES DESCOBREIX L'ERROR

Pilota morta.
Es produeix l'error

La pilota passa a
estar viva

el rellotge
s'engega

...continua engegat

La pilota passa a
estar morta

La pilota torna a estar
viva

L'error
es
pot
rectificar

L'error ja **NO** es
pot rectificar

Exemple 3

Durant la 5a. Falta d'equip, es
concedeix banda en lloc dels
tirs lliures que corresponien

La pilota es posa a disposició
del jugador que ha de servir de
banda/fons

Un jugador de pista toca
legalment la pilota

Els jugadors juguen amb la
pilota

Es sanciona salt entre dos
(alternança)

La pilota es posa a
disposició del jugador que
treu de banda/fons

QUAN ES DESCOBREIX L'ERROR

Pilota morta.
Es produeix l'error

La pilota passa a
estar viva

el rellotge
s'engega

...continua engegat

La pilota passa a
estar morta

La pilota torna a estar
viva

L'error
es
pot
rectificar

L'error ja **NO** es
pot rectificar

Exemple 4

La pilota no entra a la cistella i
l'àrbitre de cua, concedeix
bàsquet

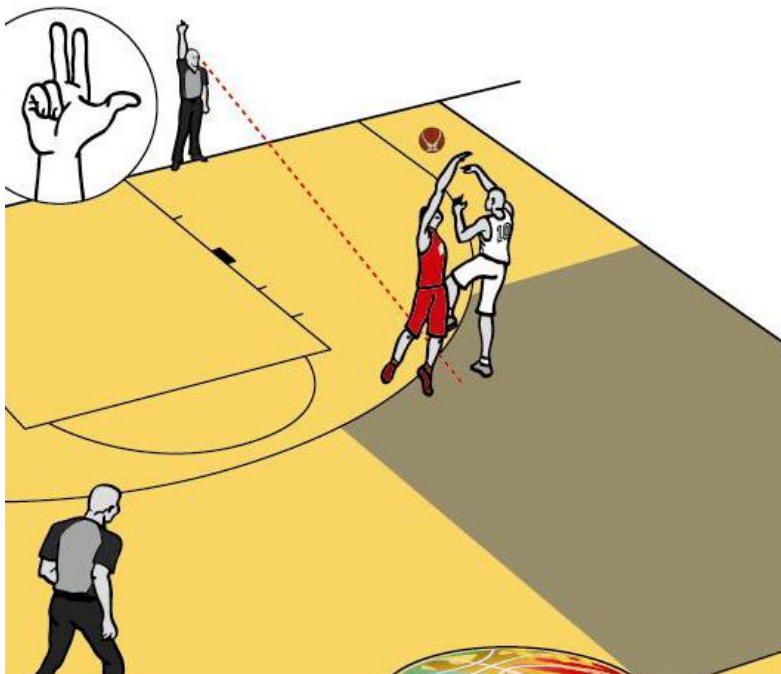
La pilota es posa a disposició
del jugador que ha de servir de
banda/fons

Un jugador de pista toca
legalment la pilota

Els jugadors juguen amb la
pilota

Una cistella és reeixida

La pilota es posa a
disposició del jugador que
treu de banda/fons



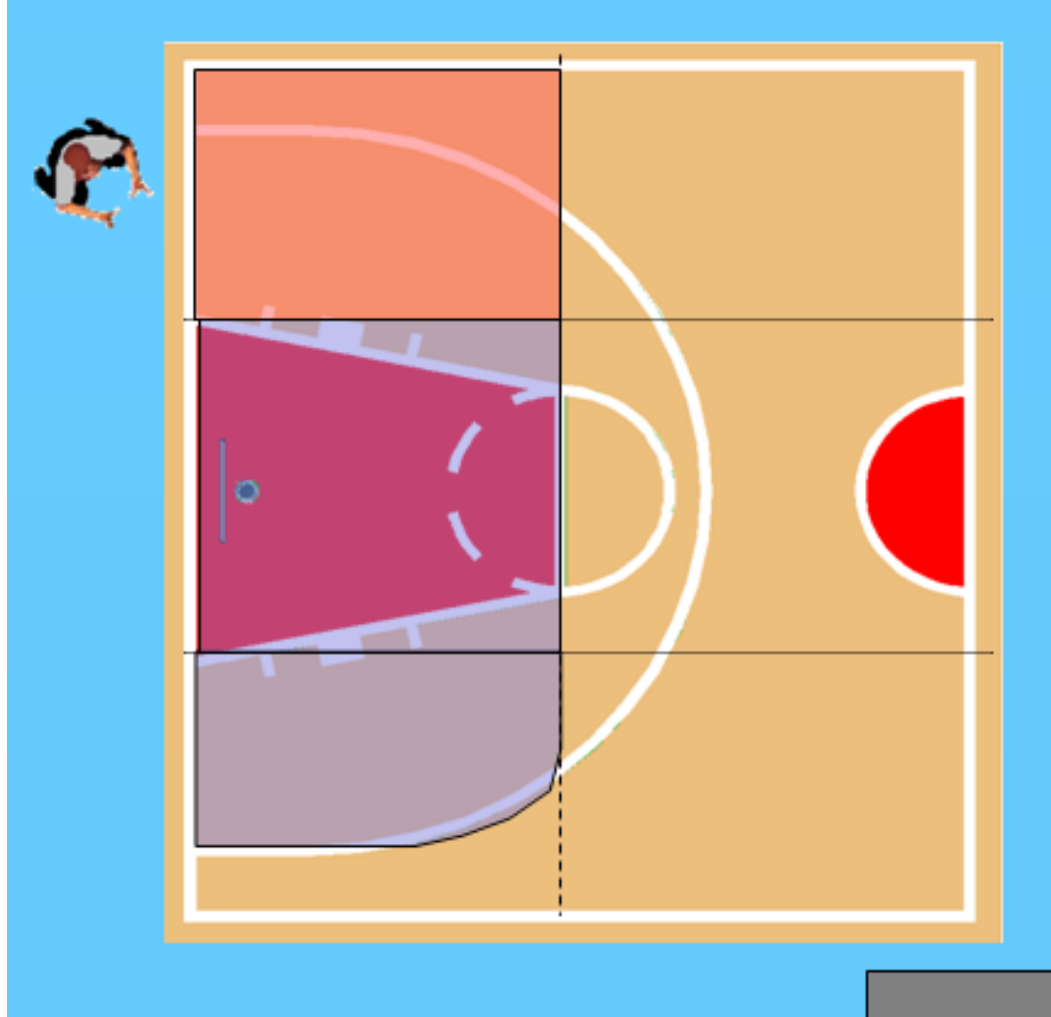
Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

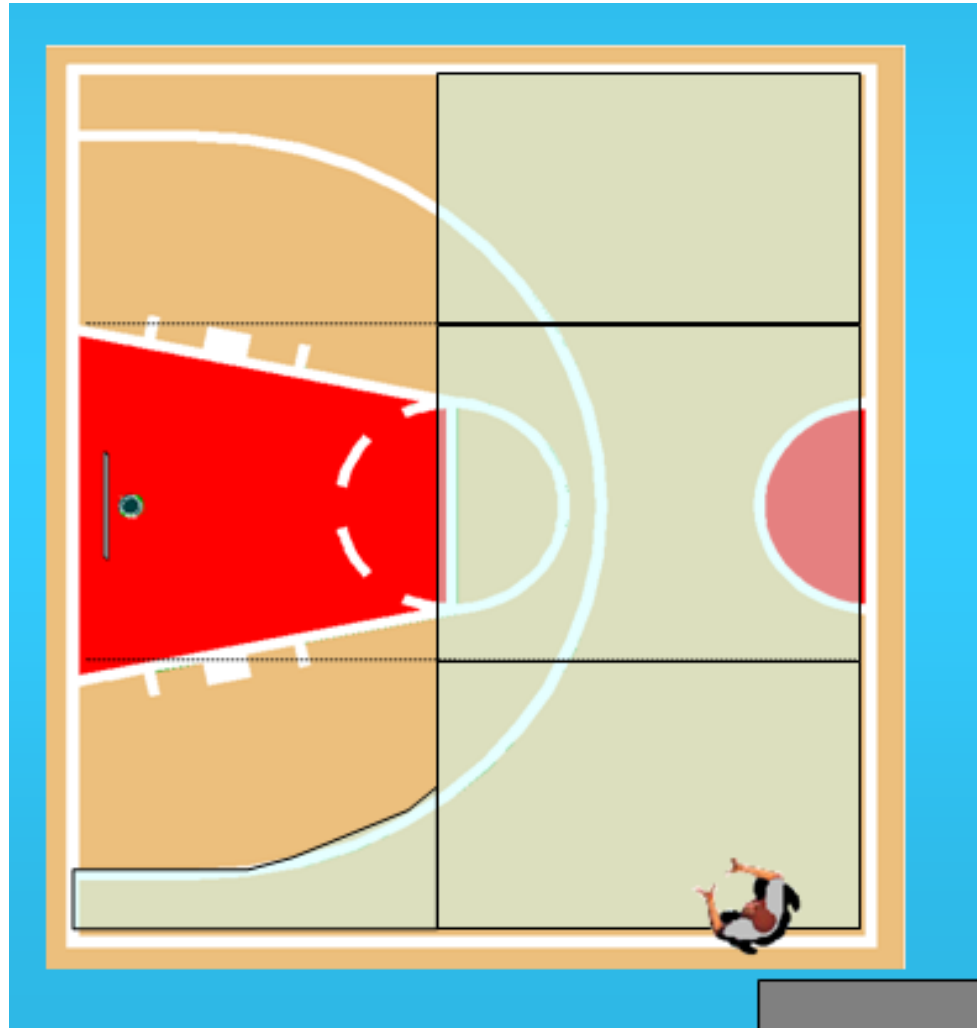
**Continguts dels Cursos de Regles
de Joc**

Tema 13

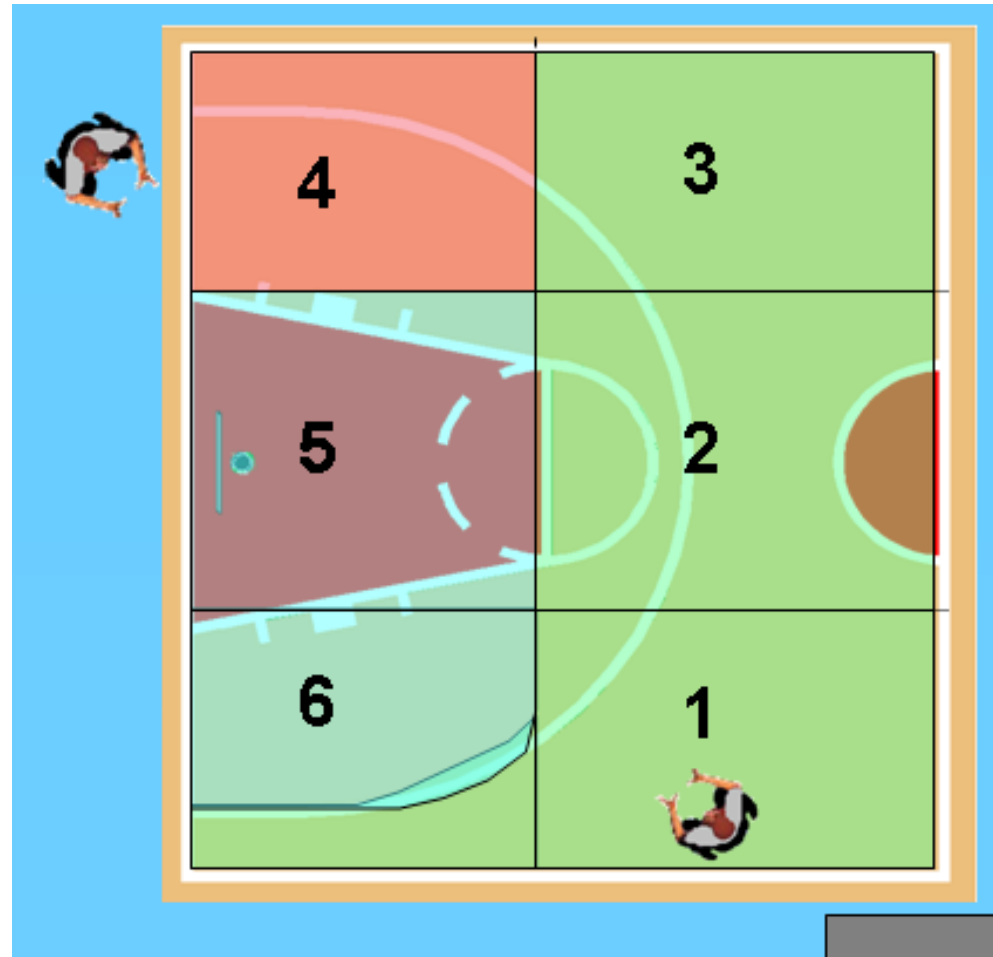
Tècnica d'arbitratge

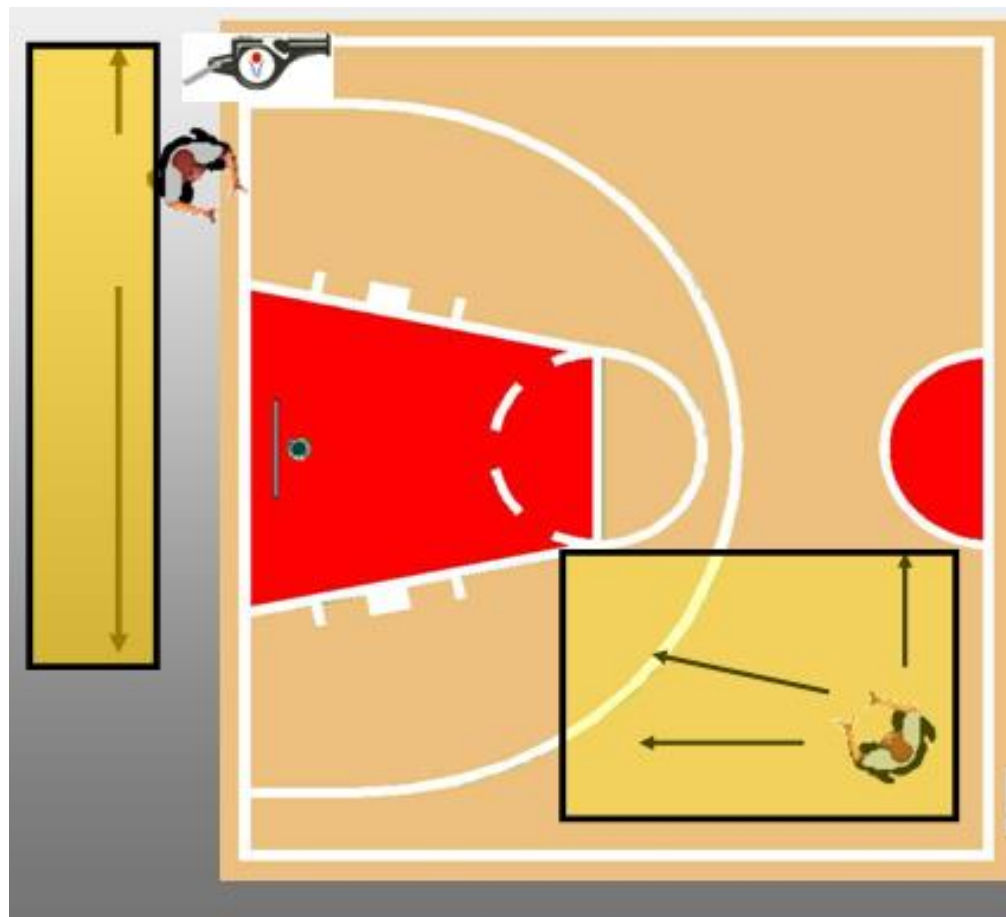






Zones d'influència





Rotació

- Cal intercanviar les posicions només quan l'àrbitre de cap sanciona falta en defensa.

Tirs lliures

- L'àrbitre de cap sempre els administra.
- L'àrbitre de cua, com sempre, concedeix les cistelles.
- Cua sanciona violacions de 6'25, tirador i passadís del seu davant.



Escola d'Àrbitres de l'FCBQ

Continguts dels Cursos de Regles
de Joc

Tema 14

Relacions

- L'esport és un acte social que implica la relació entre persones. Saber relacionar-te de manera adequada t'ajudarà a tenir èxit.
- Cal desenvolupar habilitats socials per progressar a l'esport.



Tot el que fem quan comuniquem afecta:

- Postura
- Expressions facials
- To de la veu (7% comunicació)
- Distància

El que dius també és important:

- Vocabulari
- Respecte
- Retrets o amenaces
- Acceptar la responsabilitat de l'error
- Parlar en positiu, especialment al final de la conversa



Valorar el moment diferencia els àrbitres novells dels experimentats.

- L'arbitratge ha de ser consistent d'inici a final
- No existeixen directives sobre sí/no sancionar a instants finals o fases
- Però cal saber llegir els moments i entendre els participants
- Acabar el partit de manera justa i esportiva ha de ser un objectiu clau

Cal esperar dels participants, i per tant no s'ha de sancionar que:

- Es comuniquin amb nosaltres de manera respectuosa.
- Que ens donin la seva opinió. Encara que no coincideixi amb la nostra, cal respectar-la, sempre que la comunicació sigui educada. A vegades, inclús podem aprendre.
- Es puguin posar una mica nerviosos, quan una decisió és controvertida o important (final del partit, 5a falta d'un jugador, tap justet, ...). Una vegada admetem aquest primer cop de geni, no podem permetre la reiteració o prolongació del mateix.



No és un comportament esportiu, ni una manera admesa de comportament:

1. Comentaris de menyspreu.
2. Llenguatge groller o intimidador.
3. Gesticulació evident davant decisions.
4. Crítica continuada contra l'actuació dels àrbitres
5. Burxar a un oponent.
6. Protestes dels entrenadors a dins de la pista.
7. Protestes amb gestos de menyspreu o referències a informadors.
8. Violència verbal.



Aquestes accions s'han de valorar i han de rebre un advertiment (mínim) o han de ser penalitzades consegüentment (màxim), excepte els punts 6, 7 i 8 que hauran de ser castigats amb falta tècnica de manera immediata.